



Inspiring Creativity

DrawPlus X8

Guide d'utilisation

Table des matières

Bienvenue..... 1

Bienvenue dans DrawPlus.....	3
Nouvelles fonctions.....	4
Installation.....	9

Démarrage 13

Assistant de démarrage.....	15
Commencer un nouveau dessin.....	19
Enregistrer votre document.....	21
Définir les unités de mesure et l'échelle d'un dessin.....	22
Afficher les pages.....	26
Ajouter et supprimer des pages.....	28

Lignes, courbes et formes..... 29

Sélectionner un ou plusieurs objets	31
Dessiner des lignes et des formes	35
Tracer des courbes B-spline.....	42
Utiliser les Formes pleines	49

Remplir des zones par dispersion.....	51
Modifier des lignes et des formes	56
Convertir une forme en courbes modifiables	64
Ajouter des cotes et leur légende	65
Utiliser la galerie	70

Utiliser des pinceaux.....73

Appliquer des traits de pinceau	75
Sensibilité à la pression	76

Texte 79

Saisir un texte	81
Éditer un texte	83

Manipuler des objets.....87

Copier, coller, couper et supprimer des objets	89
Redimensionner des objets.....	90
Dupliquer un objet	94
Faire pivoter et déformer des objets.....	99
Relier des objets	103

Grouper des objets	107
Aligner et répartir des objets	108
Agencer des objets.....	110
Utiliser les calques	112

Remplissages, contours, couleurs et transparence..... I 17

Définir les propriétés de remplissage	119
Définir les propriétés des lignes	124
Échantillonner des couleurs.....	129
Utiliser des remplissages dégradés.....	131
Utiliser des remplissages bitmap et plasma	132
Utiliser des remplissages vectoriels.....	133
Définir l'opacité	134
Utiliser des effets de transparence.....	138

Images I 43

Importer des images.....	145
Utiliser le Studio de découpe	147
Appliquer des filtres PhotoLab.....	150

Effets 155

Utiliser des styles graphiques	157
Appliquer des effets de filtre 2D	159
Appliquer des effets de filtre 3D	161
Ajouter des ombres portées.....	163

Animation..... 167

Bien démarrer dans l'animation	169
Utiliser des animations image par image	171
Utiliser des animations par images clés.....	175
Exporter des animations et des présentations	180

Publier et exporter..... 183

Aperçu avant impression / PDF interactif	185
Principes de base de l'impression	188
Publier au format PDF	191
Exporter des objets et des dessins.....	192
Présentations avec la caméra verticale.....	197

Annexes 205

Contacteur Serif 207

Crédits..... 207

Bienvenue



1



Bienvenue dans DrawPlus

Bienvenue dans **DrawPlus X8**, la solution complète de dessin et d'illustration de **Serif** qui propose toutes les fonctionnalités attendues d'un logiciel de dessin maintes fois récompensé. Des **éléments et logos décoratifs** aux **illustrations en pleine page**, en passant par les **dessins à l'échelle**, les **publications pliées sur plusieurs pages**, les **animations image par image** ou **par image clé**, DrawPlus X8 sait tout faire. Grâce aux graphiques vectoriels adaptables, vous découvrirez de larges possibilités de création. Que vous soyez débutant ou expert, vous trouverez des assistants et outils utilisables directement.

Inscription

N'oubliez pas d'enregistrer votre copie du logiciel à l'aide de l'**Assistant d'enregistrement**, dans le menu **Aide**. Vous serez ainsi informé(e) des nouveaux développements et des mises à jour à venir.

Nouvelles fonctions

DrawPlus X8 (versions 32 et 64 bits) introduit une ergonomie accrue, une multitude de fonctionnalités et d'outils nouveaux et améliorés, notamment pour l'animation de présentations, ainsi que des améliorations de photos et d'effets, et également des options perfectionnées d'importation et d'exportation.

- **Prise en charge des hautes résolutions**

La sélection automatique de boutons, commandes et menus esthétiques et de taille adaptée contribue à la mise à l'échelle des écrans Windows. Ainsi, la présentation de DrawPlus X8 est plus claire que jamais, que ce soit sur les écrans très haute résolution, les écrans à distance, ou pour les malvoyants.

- **Présentations avec la caméra verticale** (voir p. 197)

Faites admirer votre **présentation**, **diaporama** ou **storyboard** diapositive par diapositive, de façon innovante et créative, grâce à une fonction sympa de **panoramique de caméra verticale**, prenant en charge les **transitions** entre diapositives et les **affichages** progressifs ou calque par calque. Utilisez des mises en page prédéfinies ou basez chaque diapositive sur des objets tracés. Enfin, exportez facilement votre projet au format Flash ou vidéo en appliquant l'un des nombreux préréglages.

Créatif

- **Courbes B-spline** (voir p. 42)
À la place des courbes de Bézier créées avec l'outil Plume, testez l'**outil B-spline**. Sur la base d'une structure polygonale, la création de courbe est plus simple, sans manipulation complexe de nœuds et de poignées de contrôle. Convertissez des courbes B-spline en courbes de Bézier si nécessaire.
- **Contours pour des effets à plusieurs niveaux**
Donnez à vos formes et textes un look stylé grâce à un effet à **contours multiples**. Les copies de l'objet d'origine sont placées devant ou derrière ce dernier ; elles se mettent progressivement à l'échelle et s'affichent sous forme de niveaux de gris croissants/décroissants. Vous pouvez **personnaliser** les contours pour contrôler le nombre d'étapes de contour et les insérer à l'intérieur de l'objet plutôt qu'à l'extérieur.
- **Effets de filtre nouveaux et améliorés** (voir p. 159)
Ajoutez un effet de Tracé ou des effets d'ondulation à des reflets, appliquez un paramètre de limite à un contour progressif, un contour progressif directionnel/dégradé, et un contour ou une texture de ligne profilée pour produire des ombres portées d'intensité variable.

- **Dupliquer** (voir p. 94)

Le nouvel **outil Dupliquer** crée des copies des objets sélectionnés directement sur la page dans des colonnes et lignes récurrentes, avec un espacement ajustable entre les objets. Vous pouvez à tout moment revenir aux objets dupliqués pour ajouter ou supprimer des objets.

- **Remplir des zones par dispersion** (voir p. 51)

L'**outil Pot de peinture** est parfait pour créer et colorer les zones d'intersection de courbes dans votre dessin, au lieu de colorer la ligne ou le remplissage d'un objet. Avec ce niveau de coloriage sélectif, habituellement limité aux objets, vous pouvez colorer librement les zones de superposition de courbes ou les zones résultant de la conversion de Formes pleines en courbes. Ces zones colorées deviennent alors des formes fermées à part entière.

- **Remplissages de motifs vectoriels** (voir p. 133)

L'onglet Échantillons propose une nouvelle catégorie de remplissages de motifs **vectoriels** qui héberge une impressionnante sélection de motifs en brique, carreaux, points, trames, lignes et hachures produisant des dessins vectoriels. Vous pouvez personnaliser la mise à l'échelle, l'espacement, la rotation et la recoloration de chaque remplissage. Vous pouvez même créer des remplissages personnalisés à partir de formes tracées ou de métafichiers Serif importés.

Ergonomie

- **Assistant de démarrage basé sur les flux** (voir p. 15)
Le point de départ des nouveaux dessins, qui a été remodelé, fournit une multitude d'informations sur nos produits, fréquemment actualisées, ainsi que des **ressources d'apprentissage** spécifiques à DrawPlus (didacticiels vidéo, didacticiels papier, aide, trucs et astuces). L'assistant conserve la trace des articles lus et non lus, pour que vous ne ratiez rien ! L'option Ouvrir vous permet d'accéder à vos publications existantes à partir de l'historique des documents.
- **Rétablir la dernière session**
Au redémarrage de DrawPlus, vous pouvez activer cette fonction pour rouvrir les dessins ouverts précédemment (les paramètres d'affichage et la page actuelle sont également conservés !).
- **Tailles et rotation intelligentes** (voir p. 92)
Vous pouvez redimensionner ou faire pivoter plusieurs objets proportionnellement à un objet sélectionné ; chaque objet conserve sa position relative sur la page—ce qui est particulièrement pratique pour les graphiques et les plans ! Les opérations de déformation sont également prises en charge.

Images

- **Nouveaux outils et effets de retouche photo** (voir p. 150)

Les nouveaux filtres Vibrance, Séparation des tons, Maquette et Clarté de PhotoLab appliquent des effets fantastiques grâce auxquels vous pourrez perfectionner des images. Vous pouvez maintenant contrôler la position et la taille de vignettes. Fusionnez harmonieusement des effets sur une zone à l'aide des masques dégradés et éliminez les défauts indésirables, les éléments inutiles ou les imperfections avec un pinceau de clonage.

- **Une nouvelle puissance de numérisation**

Étant donné que les fabricants ont été très lents à introduire des versions 64 bits de leurs logiciels de numérisation, DrawPlus a été mis à jour pour prendre en charge les pilotes 32 bits et les récents pilotes 64 bits, aussi bien pour les types de pilotes WIA que Twain. Vous pouvez même numériser et insérer plusieurs images en une seule opération si votre scanner le permet, sans avoir à soulever le capot de l'imprimante à chaque changement d'image.

Installation

La procédure d'installation de DrawPlus est différente selon que vous disposez d'une version sur disque ou téléchargeable.



Vous pouvez installer votre nouvelle version en plus des versions précédentes et les utiliser indépendamment.



Les versions 32 ou 64 bits de DrawPlus X8 doivent être installées sur des ordinateurs correspondants.

Procédure d'installation (disque)

- Insérez le disque acheté dans votre lecteur de disque.
 - Si le démarrage automatique du lecteur est activé, la procédure d'installation est lancée automatiquement. Suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran.

- ou -
 - Si le démarrage automatique ne lance pas l'installation, parcourez le disque du programme et double-cliquez sur **autorun.exe**.

Procédure d'installation (téléchargement)

- Sur serif.com, une fois connecté à votre compte Serif, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour procéder au téléchargement.

Configuration requise

Minimum:

- PC* Windows avec souris ou autre type de pointeur
- Systèmes d'exploitation :
Windows® 8 (32 ou 64 bits)
Windows® 7 (32 ou 64 bits)
Windows® Vista (32 ou 64 bits)
Windows® XP SP3 (32 bits)
- Mémoire PC :
512 Mo de RAM (Windows® XP)
1 Go de RAM (Windows® Vista et Windows 7® et 8 32 bits)
2 Go de RAM (pour Windows® 7 et 8 64 bits)
- Espace disque dur :
665 Mo d'espace disque disponible pour l'installation depuis un support physique (et un lecteur DVD)
1 GB d'espace disque disponible pour l'installation depuis un téléchargement (espace supplémentaire requis pendant l'installation)

- Résolution à l'écran :
Résolution d'écran 1024 x 768 (échelle de 100 %)
Résolution d'écran 1280 x 960 (échelle de 125 %)
Résolution d'écran 1536 x 1152 (échelle de 150 %)
Résolution d'écran 2048 x 1536 (échelle de 200 %)
- Autre :
Compte et connexion Internet requis pour accéder aux ressources en ligne.
* Le processeur principal doit prendre en charge les instructions SSE2. Pour bénéficier de tous les avantages des pinceaux et de leurs textures, vous devez utiliser un ordinateur dont le processeur prend en charge SSE (c'est le cas de la plupart des ordinateurs récents).
Lorsque vous sélectionnez le pinceau, si votre ordinateur ne prend pas en charge ce jeu d'instructions, un message vous l'indique à l'écran.

Des ressources et de la mémoire supplémentaires sont requis lorsque vous éditez des documents de grande taille ou complexes.

Recommandé :

Comme ci-dessus, mais :

- PC équipé d'un biprocesseur

Facultatif :

- Imprimante compatible Windows
- Scanner et/ou appareil numérique compatible TWAIN
- Tablette graphique avec sensibilité à la pression

Démarrage



2

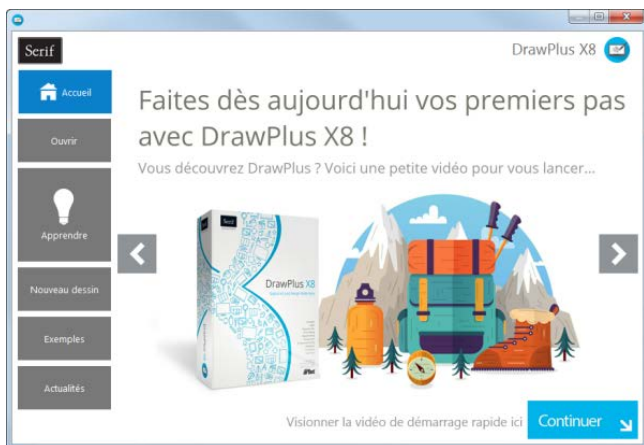


Assistant de démarrage

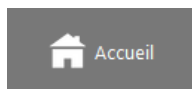
Lorsque DrawPlus a été installé, vous êtes prêt à démarrer.

- Sous Windows Vista/7 : Le programme d'installation ajoute une entrée **DrawPlus X8** dans le sous-menu **Tous les programmes** du menu **Démarrer** de Windows. Utilisez le bouton **Démarrer** de Windows pour dérouler le menu, cliquez sur **Tous les programmes**, puis sélectionnez **DrawPlus X8**.
- Sous Windows 8 : La routine d'installation ajoute l'élément **DrawPlus X8** sur le Bureau, ainsi que sur l'écran de démarrage. Double-cliquez sur l'icône DrawPlus sur le Bureau, ou cliquez sur la case DrawPlus sur l'écran de démarrage.

Au lancement, l'**Assistant de démarrage** s'affiche, offrant différentes fonctionnalités de DrawPlus :

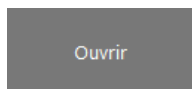


Les options ci-dessus peuvent être décrites de la manière suivante :



La page d'accueil par défaut permet d'accéder aux promotions Serif et aux articles de didacticiel vous permettant de bien commencer dans DrawPlus.

Consultez la présentation de DrawPlus ou cliquez sur **Go** pour visionner la vidéo de démarrage rapide.



Accédez à un historique des documents, par exemple les derniers fichiers sur lesquels vous avez travaillé. Vous pouvez notamment rétablir la dernière session pour ouvrir le dernier dessin que vous avez créé.

Explorez votre ordinateur pour accéder à des fichiers DrawPlus et autres fichiers graphiques, ou créez une illustration à partir d'un PDF existant.



Grâce à un flux d'apprentissage actualisé, vous pouvez filtrer des vidéos en ligne et des didacticiels papier, des aides, des trucs et astuces, etc., par type d'article.

L'aide du produit et votre manuel d'utilisation DrawPlus X8 au format électronique sont également fournis.

Nouveau dessin

Créez un dessin de toutes pièces à partir d'une configuration simple.

Créez une animation par image clé.

Créez une animation image par image.

Créez un dessin personnalisé.

Exemples

Créez un dessin instantané à partir d'un modèle prédéfini.

Actualités

Pour accéder à l'actualité des différents produits et de la société, à des articles et à des annonces de produits, grâce au flux d'actualités de Serif.

Recherche



Utilisez le champ de recherche par mot clé pour filtrer les noms de fichiers, les articles d'apprentissage, les exemples, les actualités ou les articles.

Chaque fois que vous utilisez l'Assistant de démarrage, les boutons Apprendre ou Actualités indiquent le nombre de nouveaux articles à consulter (le cas échéant). Ce nombre diminuera à mesure que vous lirez les articles dans le volet Apprendre ou Actualités. Si de nouveaux articles sont disponibles, ils seront indiqués lors de votre prochaine ouverture de l'Assistant de démarrage.



La miniature de tout nouvel article non lu sera accompagnée d'un indicateur "nouveau" dans le volet Apprendre ou Actualités.



Si vous cliquez sur un nouvel article, l'indicateur "nouveau" est remplacé par un indicateur "lu".



Pour accéder à l'Assistant de démarrage lorsque DrawPlus est déjà ouvert, sélectionnez **Assistant de démarrage** dans le menu **Fichier**.

Commencer un nouveau dessin

Au premier lancement de DrawPlus, l'**Assistant de démarrage** s'ouvre et vous propose plusieurs choix.



L'option **Nouveau dessin** vous fournit un moyen simple de créer un dessin et de choisir la configuration initiale du type de document que vous créez.

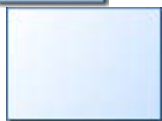
DrawPlus vous propose une large gamme de types de documents prédéfinis et classés en différentes catégories :

Catégorie

Types de documents



Portrait ou Paysage dans tous les tailles de pages les plus courantes.



Normal



Cartes de vœux, menus, et brochures avec pli en trois ou pli accordéon.

Plié



Présentations avec la caméra verticale.

Présentations



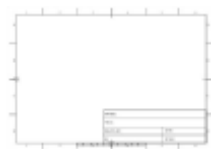
Bannières, posters

Grand



Étiquettes, cartes de visite

Petit



Modèles ISO et ANSI

Dessin technique

Pour créer un dessin à l'aide de l'Assistant de démarrage :

1. Démarrez DrawPlus (ou sélectionnez la commande **Fichier/Assistant de démarrage** si le programme est actif).
2. Sélectionnez **Nouveau dessin** dans l'Assistant de démarrage.
3. Parcourez les catégories de documents dans le volet de droite (et les sous-catégories, le cas échéant). Les catégories incluent des types de documents prédéfinis

(voir ci-dessus) ou, si vous sélectionnez **Publication normale**, vous pouvez choisir des tailles de document standard dans les sous-catégories Portrait ou Paysage.

4. Sélectionnez la miniature d'un type de document dans une catégorie du volet de droite.

Le nouveau document s'ouvre.

Pour créer un dessin au cours d'une session DrawPlus :

- Cliquez sur le bouton  **Nouveau dessin vierge** dans la barre d'outils **Standard**.

Enregistrer votre document

DrawPlus enregistre les documents sous la forme de fichiers .DPP (dessins), .DPX (modèles) ou .DPA (animations) (modes d'animation par images clé ou arrêt sur image).

Pour enregistrer votre travail :

- Cliquez sur le bouton  **Enregistrer** dans la barre d'outils **Standard**.

Définir les unités de mesure et l'échelle d'un dessin

Pour effectuer des dessins précis, vous devrez acquérir les techniques permettant de positionner des objets et de les dessiner plus précisément, sans effort, et de les utiliser à la taille de votre choix. Ces techniques utilisent des règles et des guides pour les dessins à taille réelle ou à l'échelle.

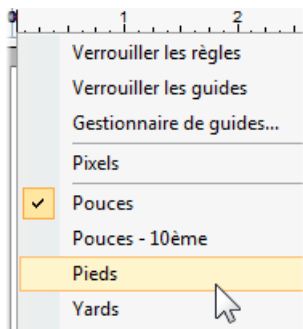
Règles

Les règles entourant la page vous permettent de définir exactement l'emplacement d'un objet.

Les unités utilisées par DrawPlus déterminent les unités affichées sur les règles et celles utilisées lors du positionnement et du dimensionnement des objets (autour de l'objet ou dans la **barre d'état**). Vous pouvez modifier les unités de la règle sans toucher aux dimensions du document. L'unité définie est enregistrée avec le document DrawPlus ; par conséquent, le fait d'ouvrir plusieurs documents, modèles etc. peut modifier l'unité de mesure courante.

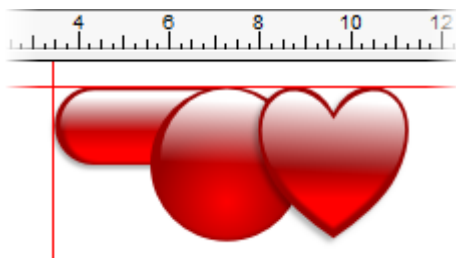
Pour modifier l'unité de mesure :

- Effectuez un clic droit sur une règle et sélectionnez une autre unité de mesure.



Créer des guides

Si vous souhaitez positionner les objets à intervalle régulier, verticalement ou horizontalement, vous pouvez utiliser les **guides**. DrawPlus vous permet de définir des **guides** horizontaux et verticaux : il s'agit de lignes rouges non imprimables que vous pouvez utiliser pour aligner un objet par rapport à un autre.



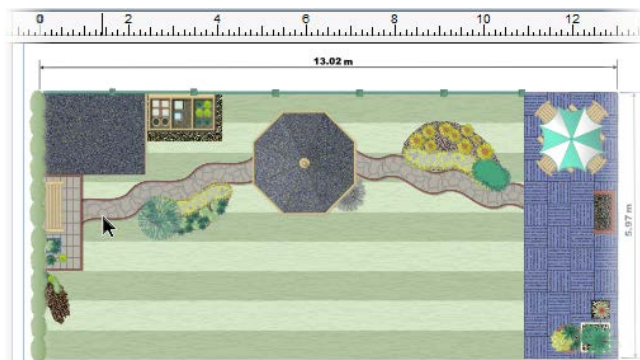
Vous pouvez créer (et positionner) des guides à l'aide d'une règle ou à l'aide du **Gestionnaire de guides** (clic droit sur une règle). Les deux méthodes vous permettent d'ajouter des guides à la page active, ou, si vous créez un document plié, d'ajouter des guides à plusieurs pages.

Pour afficher/masquer les guides :

- Pour **afficher** ou **masquer** les guides, cochez ou décochez **Outils de mise en page/Guides** dans le menu **Affichage**.

Échelle du dessin

Vous pouvez créer des **dessins à l'échelle** (un plan de maison ou de jardin, ou un schéma, par exemple) en définissant un rapport autre que 1:1 entre les unités de la page et celles de la règle. Par exemple, vous pouvez faire correspondre 1 centimètre de votre page à 0,5 mètre, un bon rapport d'échelle pour la conception de jardins à une taille standard.





Utilisez les outils Cote (voir p. 65) conjointement à des dessins à l'échelle pour afficher sur la page des dimensions qui s'actualisent lorsque vous déplacez les objets.

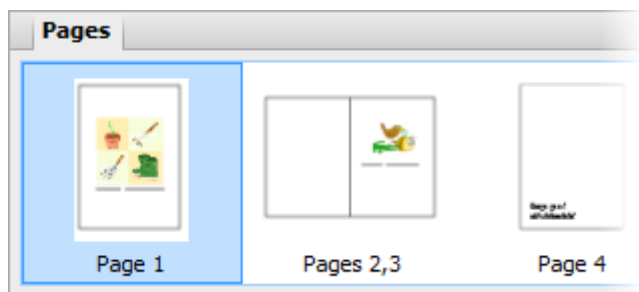
Pour modifier l'échelle du dessin :

1. Choisissez  **Options d'échelle du dessin** dans la barre d'outils contextuelle (qui s'affiche lorsque l'outil Pointeur est activé).
2. Cochez la case **Échelle du dessin**.
3. Utilisez les listes déroulantes pour définir l'échelle du dessin sous la forme du rapport entre la distance de la page (en **unité de la page** qui définissent les dimensions réelles d'impression du document) et la distance de la règle (en **unité de la règle** à l'écran qui représente les objets « réels » que vous illustrez).

Afficher les pages

La barre d'état, située en bas de l'écran, affiche le numéro de page courant et met à votre disposition un grand nombre de commandes vous permettant de parcourir les pages.

De même, l'onglet Pages présente les pages sous forme de miniatures qui, lorsqu'elles sont sélectionnées, affichent la page correspondante dans l'espace de travail.



Pour feuilleter des pages :

-  Cliquez sur le bouton **Page précédente**, **Page suivante**, **Première page** ou **Dernière page** de la barre d'état.

Pour accéder à une page spécifique :

1. Afficher l'**onglet Pages** (ancré dans le bas de l'espace de travail DrawPlus) en cliquant sur le bouton .
2. Cliquez sur une miniature pour accéder directement à la page.



Pour les documents pliés tels que les cartes de vœux, les pages "intérieures" s'afficheront en tant que "Pages 2,3". Une fois la miniature sélectionnée, les pages s'affichent dans votre espace de travail.

Zoom

La **barre d'état** permet à l'utilisateur de visualiser et/ou éditer la page à des niveaux de précision différents. Vous pouvez utiliser les options **Outil Zoom**, **Outil Panoramique**, **Zoom actif**, **Zoom avant/arrière** (avec glissière) et **Adapter la page**.



Ajouter et supprimer des pages

DrawPlus, vous pouvez ajouter une page après la dernière page de votre dessin.

Pour ajouter une nouvelle page :

- Après avoir affiché la dernière page du dessin en cours, cliquez sur le bouton  **Page suivante** dans la barre d'état.

Pour supprimer une ou plusieurs pages :

1. Sous l'onglet **Supprimer page** du Gestionnaire de pages, spécifiez les éléments suivants :
 - le nombre de pages à supprimer ;
 - la page après laquelle les autres pages doivent être supprimées.
2. Cliquez sur **OK**.

Lignes, courbes et formes



3



Sélectionner un ou plusieurs objets

Pour modifier un objet, vous devez commencer par le sélectionner à l'aide de l'un des outils disponible en haut de la barre d'outils **Dessin**.



Outil Pointeur

Dans la palette d'outils Sélection, cliquez sur l'**Outil Pointeur** afin de sélectionner, déplacer, copier, redimensionner ou faire pivoter des objets. Vous pouvez sélectionner et faire pivoter un objet autour d'un centre de rotation.

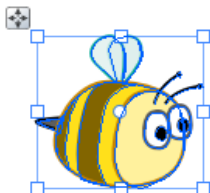


Outil Nœud

Utilisez l'**outil Nœud** afin de manipuler la forme des objets, ou déplacer et copier des objets.

Pour sélectionner un objet :

- Cliquez sur l'objet à l'aide de l'un des outils représentés ci-dessus. Pour l'outil Pointeur, de petites "poignées" apparaissent autour de l'objet pour indiquer sa sélection.



Pour l'outil Nœud, des nœuds modifiables sont affichés pour les lignes. Des poignées coulissantes sont également affichées pour modifier les Formes pleines et le texte. Si des objets sont superposés, maintenez la touche **Alt** enfoncée tout en cliquant plusieurs fois jusqu'à ce que l'objet souhaité soit sélectionné.



Si vous ne parvenez pas à sélectionner un objet, c'est souvent parce qu'il se trouve sur un autre calque. Sous l'onglet Calques, cliquez sur **Modifier tous les calques** pour autoriser la sélection sur n'importe quel calque.

Sélectionner plusieurs objets

Il est aussi possible de sélectionner plusieurs objets pour produire une **sélection multiple** que vous pouvez manipuler comme s'il s'agissait d'un seul objet ou transformer en un groupe d'objets (p. 107).

Pour sélectionner plusieurs objets (sélection multiple) :

1. Sélectionnez l'**outil Pointeur**.
2. Cliquez sur une zone vierge de la page et sélectionnez les zones de délimitation des objets que vous souhaitez associer en traçant un rectangle de sélection avec le curseur.



Relâchez le bouton de la souris. Tous les objets à l'intérieur du cadre de sélection sont sélectionnés et un cadre de sélection doté de poignées apparaît autour des différents objets. Pour désélectionner, cliquez sur une zone vierge de la page.

- ou -

3. Cliquez sur le premier objet pour le sélectionner.
4. Maintenez la touche **Maj** enfoncée, puis cliquez sur le second objet.

5. Continuez à sélectionner d'autres objets pour élaborer votre sélection multiple. Des poignées (ou un cadre, selon l'outil) apparaissent autour de la sélection multiple.

Pour sélectionner tous les objets d'une page :

- Sélectionnez **Sélectionner tout** dans le menu **Édition**, ou appuyez sur **Ctrl+A**.

Pour ajouter ou supprimer un objet d'une sélection multiple :

- Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur chaque objet à ajouter ou à supprimer.

Si un ou plusieurs objets sont sélectionnés, vous pouvez inverser la sélection en les remplaçant ainsi par tous les autres objets non sélectionnés de la page.

Pour inverser une sélection :

- Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Inverser la sélection**.



Pour une sélection très précise des objets, vous pouvez tracer un lasso autour d'un objet pour le sélectionner (appuyez sur la touche **Alt** après avoir sélectionné l'outil de sélection, puis faites glisser le pointeur autour de l'objet).

Dessiner des lignes et des formes



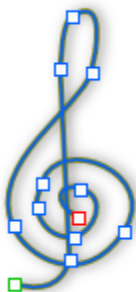
Les lignes peuvent être droites ou courbes et peuvent disposer de propriétés, telles que la **couleur** et la **largeur**. Elles peuvent également adopter des **styles** et des **extrémités**.

Si vous utilisez une tablette graphique ou une sensibilité à la pression simulée (avec l'onglet Pression de DrawPlus), vous pourrez tracer des lignes réalistes de largeur et d'opacité variable à l'aide de la sensibilité à la pression— comme vous le feriez avec de véritables crayons et stylos.

Tracer des lignes

Pour tracer une ligne à main levée :

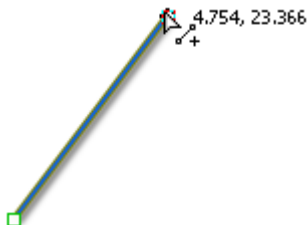
1. Sélectionnez l'outil  **Crayon** dans la barre d'outils **Dessin**.
2. Cliquez une fois, puis faites glisser le pointeur sur la page pour tracer une ligne. La ligne apparaît immédiatement et suit les mouvements de votre souris.
3. Pour terminer la ligne, relâchez le bouton de la souris. La ligne est automatiquement lissée, utilisant un minimum de nœuds. Notez les petits carrés représentant les nœuds qui sont situés aux deux extrémités et à chaque endroit où deux segments se rejoignent.



4. (Facultatif) Pour définir le degré de lissage à appliquer à la ligne (et aux lignes suivantes), définissez la valeur **Lissage** dans la barre contextuelle située en haut de votre espace de travail.

Pour tracer une ligne droite :

1.   Dans la palette des outils de ligne de la barre d'outils **Dessin**, cliquez sur l'outil **Ligne droite**.
2. Cliquez à l'emplacement où vous souhaitez commencer la ligne et déplacez la souris tout en maintenant le bouton enfoncé. Relâchez le bouton à l'extrémité de la ligne. La ligne droite apparaît immédiatement.



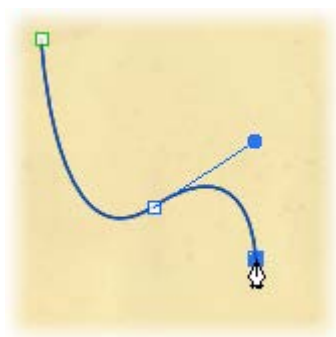
Tout type de ligne ouverte (c'est-à-dire toute ligne qui n'a pas été fermée pour créer une forme) peut être prolongée. Vous pouvez utiliser n'importe lequel des trois outils de ligne pour effectuer cette opération.

Pour prolonger une ligne :

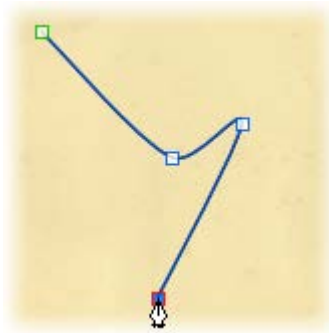
1. Déplacez le pointeur sur l'un des nœuds de fin. Un petit curseur s'affiche. Cliquez à cet emplacement.
2. Le trait que vous tracez sera une continuation de la ligne existante, sous la forme d'un nouveau segment de ligne.

Pour tracer une ligne courbe :

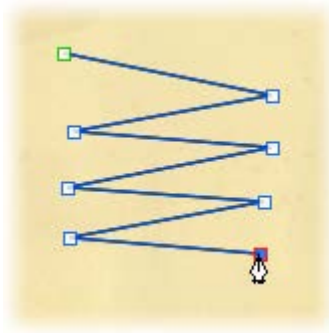
1. Sélectionnez l'outil  **Plume** dans la palette des outils Plume de la barre d'outils **Dessin**.
2.    Dans la barre d'outils contextuelle qui s'affiche, choisissez de tracer vos propres segments en **mode** de création **Segments obtus**, **Segments intelligents**, ou **Segments de ligne**.
 - **Segments obtus** : tracent des courbes de Bézier segment par segment, avec un réglage manuel sur la courbe et à côté, à l'aide de nœuds et de poignées de contrôle, respectivement.



- **Segments intelligents** (défaut) : déterminent automatiquement l'inclinaison et la profondeur d'une courbe arrondie et régulière. Aucun réglage des poignées de contrôle n'est normalement nécessaire.



- **Segments de ligne** : créent une ligne en zig-zag sans courbures aux endroits des nœuds.

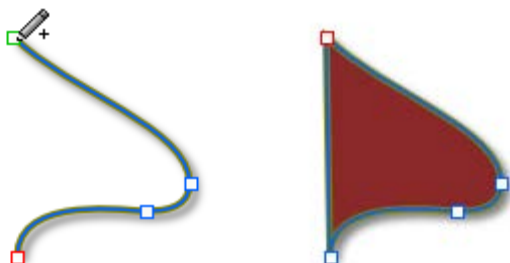


Pour une description plus complète de ces modes de traçage de lignes, consultez l'aide de DrawPlus.

Tracer des formes

Lorsqu'un contour (ou une série de segments) forme un contour complet fermé, il devient un nouvel objet **fermé**, on parle de **forme**. Comme ces formes comportent une zone interne pouvant être remplie (par une couleur unie, un vecteur ou un bitmap, par exemple), elles sont accompagnées de propriétés de remplissage et de propriétés de contour.

Vous pouvez créer une forme en fermant une courbe. Pour cela, étendez une ligne à main levée ou une ligne à main levée segmentée jusqu'à son point de départ. Les formes disposent d'un intérieur rempli avec le **remplissage par défaut** (voir Définir les propriétés de remplissage p. 119) lorsque la forme est fermée.



Pour fermer une courbe existante (avec une ligne droite) :

1. Sélectionnez la courbe avec l'outil **Nœud**, **Crayon** ou **Plume**.
2. Cliquez sur le bouton  **Fermer la courbe** dans la barre d'outils contextuelle. Un segment droit apparaît pour refermer la courbe.

Pour fermer une courbe (sans nouveau segment) :

1. Sélectionnez la courbe à l'aide de l'**outil Nœud**.
2. À l'aide du pointeur du nœud , cliquez sur un nœud de fin et faites glisser la courbe sur l'autre nœud de fin et relâchez le bouton de la souris pour créer une forme.



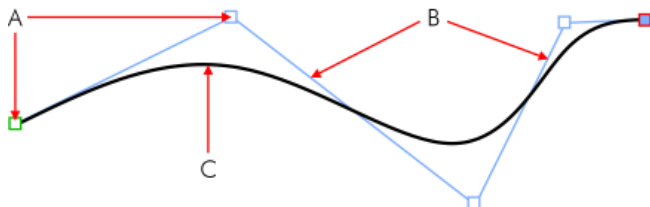
Si vous tentez de tracer un contour constitué de nombreuses courbes indépendantes (oreille d'un personnage, rose, etc.) et souhaitez conserver la couleur de remplissage, vous pouvez remplir chaque courbe sans la fermer. Cette opération est facile à l'aide de la fonction **Remplissage automatique**.

Pour remplir automatiquement une courbe non remplie :

1. Sélectionnez l'outil Crayon, Plume ou Pinceau.
2. Activez le bouton  **Remplissage automatique** dans la barre d'outils contextuelle et sélectionnez un remplissage approprié sous l'onglet Couleur. Vous devez également vous assurer que **Sélection automatique** est activé dans la barre d'outils contextuelle (outils Main levée et Pinceau uniquement).
3. Tracez une ligne à main levée, un trait à la plume, ou un trait de pinceau dans une courbe. La couleur de remplissage active est appliquée à la courbe résultante.

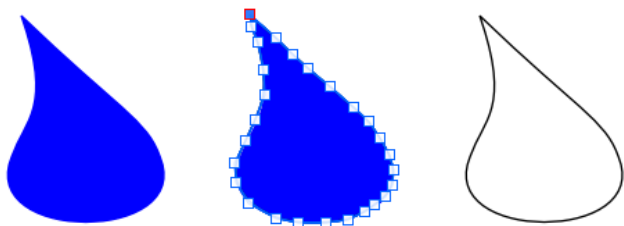
Tracer des courbes B-spline

L'outil **B-spline** trace des courbes lisses lorsque vous créez des formes ouvertes ou fermées. Une courbe B-spline ("Basis spline") utilise une formule mathématique. C'est ce calcul qui produit des courbes vraiment esthétiques. Lorsque vous utilisez l'outil B-spline, les points de contrôle sont reliés pendant le tracé, et un polygone est composé. Ce polygone contrôle la position et la direction, et calcule la courbe la plus lisse possible entre deux points sur la page.



A - point de contrôle, B - polygone de contrôle, C - courbe B-spline

Si vous souhaitez conserver des courbes élégantes tout en appliquant des sections plates sur votre objet, vous pouvez lier des points de contrôle pour créer des angles aigus et des lignes droites. Vous pouvez également convertir des courbes B-spline en courbes de Bézier pour faciliter la modification. L'outil **B-spline** est particulièrement utile pour tracer des objets incurvés tels que d'une note de musique, pour créer des copies parfaites ou l'exemple de larme illustré.



Créer des courbes à l'aide de l'outil B-spline

Pour créer une courbe ouverte :

1. Cliquez sur la flèche en regard de l'outil  **Plume** dans la barre d'outils **Dessin** pour afficher la palette d'outils Ligne.
2. Dans la palette, sélectionnez l'outil  **B-spline**.
3. Positionnez votre pointeur à l'endroit où vous souhaitez commencer le dessin sur la page.
4. Cliquez une fois pour ajouter le premier point de contrôle.



5. Sur la page, positionnez le pointeur au point suivant.



Une ligne de polygone part du point actif.

6. Cliquez une fois pour ajouter un second point.

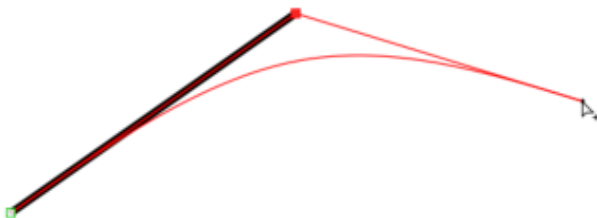


Une courbe B-spline rectiligne est ajoutée à la page et suit la ligne de polygone.



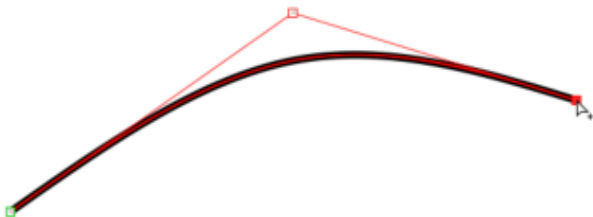
Pour dessiner un angle aigu ou une ligne droite, appuyez sur la touche **Alt**.

7. Positionnez le pointeur au point suivant.



La ligne de polygone part du point actif. La courbe B-spline créée par le polygone s'affiche.

8. Cliquez pour ajouter un autre point et répétez l'opération autant de fois que nécessaire.



Le polygone de contrôle s'étend et la courbe B-spline est mise à jour.

9. Une fois la courbe tracée, appuyez sur la touche **Échap** pour annuler la sélection.

Pour créer une forme fermée :

1. Après avoir sélectionné l'**outil B-spline**, positionnez votre pointeur sur la page et cliquez pour ajouter le premier point de contrôle comme précédemment.
2. Positionnez le pointeur au point suivant, puis cliquez à nouveau.
3. Repositionnez le pointeur et cliquez pour chaque point supplémentaire requis.
4. Pour fermer la forme, positionnez le pointeur au-dessus du premier point de contrôle, cliquez une fois et appuyez sur **Échap**.

Créer des angles aigus ou des lignes droites

Vous pouvez créer des angles aigus ou des lignes droites en liant les points de contrôle de votre courbe B-spline au polygone de contrôle. Si vous liez un point de contrôle, vous obtenez un angle aigu, mais pas une ligne droite ou une courbe. Si vous liez deux points de contrôle adjacents, vous obtenez une ligne droite parfaite. Vous pouvez maintenir la touche **Maj** enfoncée pour sélectionner et lier plusieurs points de contrôle à la fois.

Pour lier des points :

1.  Après avoir sélectionné la courbe ou la forme, dans la barre d'outils **Dessin**, sélectionnez l'outil **B-spline**.
2. Sélectionnez les points de contrôle requis.
3.   Dans la barre d'outils contextuelle, cliquez sur **Lier la courbe** pour lier, ou sur **Dissocier la courbe** pour dissocier des points de contrôle.

Modifier une courbe B-spline

Vous pouvez modifier votre courbe B-spline en manipulant ses points de contrôle comme vous le feriez pour déplacer des nœuds après avoir tracé une ligne ou une forme avec l'outil Plume ou Crayon.

Pour modifier une courbe B-spline :



1. Après avoir sélectionné la courbe ou la forme, dans la barre d'outils **Dessin**, sélectionnez l'outil **B-spline**.
2. Sélectionnez un point de contrôle.
3. Faites glisser le point de contrôle vers une nouvelle position. Le polygone de contrôle vous propose un aperçu illustrant la façon dont la courbe changera à mesure que vous déplacerez le pointeur.

Les autres options de modification disponibles incluent la création d'angles aigus ou de lignes droites dans votre forme ou courbe, ainsi que la conversion d'une courbe B-spline en courbe de Bézier.

Utiliser les Formes pleines



Les **Formes pleines** sont des objets prédéfinis que vous pouvez placer immédiatement sur la page, puis ajuster et transformer en une variété de Formes pleines supplémentaires. Les Formes pleines sont ajoutées depuis une palette contenant une large variété de formes fréquemment employées, notamment des rectangles, des flèches, des cœurs, des spirales et d'autres formes utiles.

Vous pouvez créer un morphing vers de nouvelles formes après avoir ajoutée la Forme pleine à la page (ou au moment de l'ajout sur la page par un double clic).

Pour créer une Forme pleine :

1. Cliquez sur la flèche bas du bouton  **Forme pleine** de la barre d'outils **Dessin** et sélectionnez une forme dans la palette.

L'icône du bouton correspond à la forme sélectionnée.

2. À l'emplacement souhaité, cliquez et faites glisser le pointeur sur la page pour tracer la Forme pleine à la taille choisie (utilisez la touche **Maj** pour verrouiller les proportions, ou la touche **Ctrl** pour redimensionner une forme à partir de son centre, ou les deux conjointement).

Les nouvelles Formes pleines adoptent le contour et le remplissage actuellement définis dans DrawPlus.

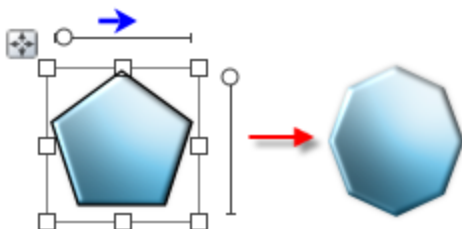


Appuyez sur **Ctrl** et double-cliquez pour mettre en place la Forme pleine sur la page avec sa taille par défaut.

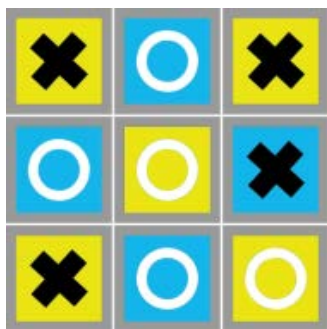
Pour modifier l'aspect d'une Forme pleine :

1. Après avoir sélectionné  l'**outil Nœud** (barre d'outils **Dessin**), cliquez sur la Forme pleine pour afficher des poignées coulissantes autour de sa forme. Elles sont différentes des poignées de sélection "intérieures". Les différentes Formes pleines disposent de poignées différentes.
2. Déplacez une poignée pour modifier l'aspect de la Forme pleine.

Par exemple, en déplaçant la poignée coulissante supérieure vers la droite de la forme ci-dessous, vous obtenez rapidement une forme différente :



Remplir des zones par dispersion



L'**outil Pot de peinture** vous permet de remplir rapidement des zones avec une couleur. L'outil détecte tout contour constituant une limite visuelle de votre dessin. Il crée ensuite une forme qui "inonde" la zone située entre les contours. Vous avez la possibilité de remplir facilement les sections closes des zones d'un objet.

L'exemple de zéros et de croix a été rempli avec une couleur à l'aide de l'**outil Pot de peinture**. L'outil a rempli les zéros,

les croix, les carrés et les objets de bordure même lorsqu'il s'agit d'éléments distincts. Vous pouvez également remplir par dispersion tout tracé réalisé à l'aide de l'outil Plume.

Les zones sont remplies par des pixels, et les formes que vous créez deviennent alors modifiables comme n'importe quel autre objet que vous souhaiteriez transformer.

Définir les paramètres de remplissage par dispersion

L'**outil Pot de peinture** comporte divers paramètres que vous pouvez définir avant ou après application.

Pour définir les paramètres de remplissage par dispersion :

1.  Dans la barre d'outils **Dessin**, cliquez sur la flèche en regard de l'outil **Pinceau à main levée**.

La palette d'outils Édition vectorielle s'ouvre alors.

2. Dans la palette, sélectionnez l'outil  **Pot de peinture**.

3. Dans la **barre d'outils contextuelle**, spécifiez les paramètres indiqués ci-dessous.



Si vous voulez commencer à appliquer un remplissage sans vous occuper de ces paramètres, reportez-vous à la rubrique Pour remplir une zone par dispersion.

- **Tolérance :** Cette option définit la différence par rapport au pixel de départ où la limite sera tracée. Le remplissage sera appliqué à tout pixel inférieur à la tolérance de différence par rapport au pixel de départ, et connecté au pixel de départ par d'autres pixels. Tout pixel relié supérieur à la tolérance de différence sera considéré comme une limite et ne sera pas rempli.
- **Taille de trait :** Cette option contrôle la précision du remplissage par dispersion. Une valeur inférieure garantit un remplissage de forme précise.
- **Compression/Décompression :** Le remplissage créé sera redimensionné en fonction de cette valeur. **Compression** (valeurs positives) permet de s'assurer qu'il ne reste aucun interstice. **Décompression** (valeurs négatives) peut être utilisée pour un effet artistique.
- **Appliquer le style de ligne :** Appliquez automatiquement remplissage créé le style de ligne défini sous l'onglet **Ligne**.
- **Sélection automatique :** Lors du remplissage, l'objet rempli est automatiquement sélectionné en vue d'être modifié.

Remplir une zone par dispersion



Après avoir appliqué les paramètres optionnels de remplissage par dispersion, vous pouvez appliquer le remplissage. En fonction des paramètres, DrawPlus remplira la limite visuelle d'une zone avec une couleur ou un remplissage spécifié dans l'échantillon **Remplissage**.

Pour remplir une zone par dispersion :

1.  Dans la barre d'outils **Dessin**, cliquez sur la flèche en regard de l'outil **Pinceau à main levée**.

La palette d'outils Édition vectorielle s'ouvre alors.

2. Dans la palette, sélectionnez l'outil  **Pot de peinture**.
3.  Sous l'onglet **Couleur**, sélectionnez une couleur à attribuer à l'échantillon **Remplissage/Ligne**.



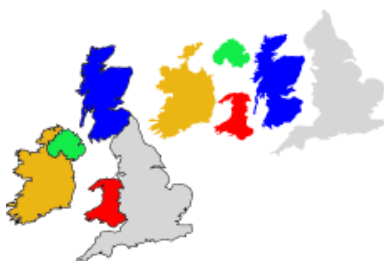
Vous pouvez également appliquer des couleurs unies prédéfinies ou des effets de transparence.

4. Sélectionnez une zone visuelle et cliquez dessus.
5.  Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour les couleurs souhaitées. Si l'option Sélection automatique est activée, vous devez resélectionner l'outil **Pot de peinture**.

6. Si la Sélection automatique est activée après application du remplissage, utilisez l'option **Nettoyer les courbes** de la **barre d'outils contextuelle** pour éliminer les nœuds superflus et lisser les bords de votre forme.

Modifier des formes remplies par dispersion

Une fois le remplissage appliqué, vous pouvez modifier les formes en utilisant l'**outil Pointeur** pour les sélectionner, les déplacer et les redimensionner.



Pour modifier une forme remplie par dispersion :

1. Dans la barre d'outils **Dessin**, sélectionnez  l'**outil Pointeur**.
2. Cliquez et faites glisser le pointeur pour éloigner l'un de l'autre la forme remplie par dispersion ou l'objet d'origine.
3. Appliquez toute modification requise.

Modifier des lignes et des formes

Pour modifier des lignes ou des formes, vous pouvez manipuler leurs segments, leurs nœuds sur courbe et leurs poignées de contrôle hors courbe afin de :

- Redessiner une partie de ligne
- Remodeler une ligne
- Simplifier une ligne (supprimer les nœuds)
- Peaufiner une ligne (ajouter des nœuds)
- Changer le type de nœud ou de segment



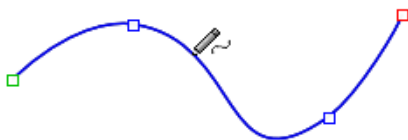
Les procédures ci-dessous concernent les lignes tracées avec l'outil Crayon, mais également les courbes tracées avec l'outil Plume. Pour plus de simplicité, nous utiliserons uniquement le terme de ligne.

Redessiner une partie de ligne

À l'aide de l'**Outil Crayon**, vous pouvez facilement redessiner une partie de ligne.

Pour redessiner une partie de ligne sélectionnée :

1.  Sélectionnez la ligne, puis sélectionnez l'outil **Crayon**. Placez le pointeur affiché sur la partie de la ligne que vous souhaitez redessiner. Le pointeur change de forme pour vous indiquer que vous pouvez commencer à dessiner.
2. Double-cliquez sur la ligne. Un nouveau nœud apparaît.



3. Maintenez enfoncé le bouton de la souris et faites glisser le curseur pour tracer une nouvelle section de ligne, puis connectez-la à un autre point de la ligne initiale. De nouveau, le pointeur se complète d'une courbe lorsque vous êtes assez proche de la ligne pour effectuer une connexion. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la partie originale est remplacée par la partie que vous venez de dessiner.

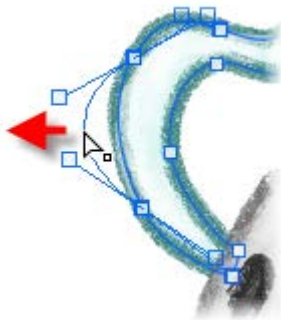


Remodeler une ligne

L'outil principal d'édition de lignes et de formes est l'**Outil Nœud**. Pour le réglage, vous pouvez faire glisser des segments ou sélectionner un ou plusieurs nœuds de l'objet, puis utiliser les boutons de la barre d'outils contextuelle de l'outil correspondant.

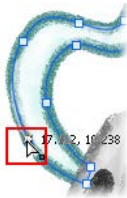
Pour remodeler une ligne courbe :

1. Cliquez sur l'outil  **Nœud** dans la barre d'outils **Dessin**.
2. Sélectionnez une ligne de votre page. Les nœuds sur courbe de la ligne apparaissent, ainsi que la palette correspondante.
3. Déplacez le pointeur sur un segment et faites-le glisser pour former une nouvelle forme de courbe.

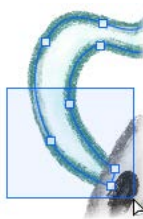


-ou-

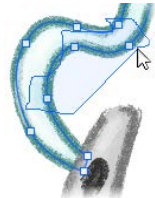
Sélectionnez des nœuds et faites glisser le pointeur de la souris. Pour effectuer la sélection, utilisez l'une des méthodes suivantes :



Survolez un nœud puis cliquez pour le sélectionner. Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez pour sélectionner plusieurs nœuds.



Tracez un rectangle de sélection pour sélectionner plusieurs nœuds adjacents.

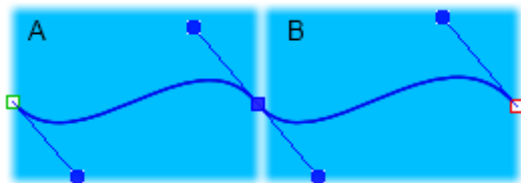


Tracez un lasso (en maintenant la touche **Alt** enfoncée) pour sélectionner des nœuds difficiles à sélectionner avec un rectangle de sélection.



Lorsqu'un **nœud de fin** ou un **nœud intérieur** carré est sélectionné, il apparaît en surbrillance et des **poignées de contrôle** arrondies hors courbe s'affichent pour tous les segments de ligne. Une poignée de contrôle unique s'affiche sur un nœud de fin ; une paire de poignées s'affiche sur un nœud intérieur sélectionné.

N'oubliez pas qu'un segment est la ligne reliant deux nœuds ; chaque nœud comporte deux poignées de contrôle, contrôlant chacune différents segments contigus. Une poignée de contrôle d'un segment fonctionne en conjonction avec la poignée de contrôle de l'extrémité opposée du segment.



(A) Segment de ligne 1, (B) Segment de ligne 2

4. Faites glisser un nœud sélectionné pour modifier la forme du ou des segments adjacents.
5. Faites glisser une ou plusieurs poignées de contrôle pour produire des modifications très précises dans la courbure de la ligne de chaque côté d'un nœud. Vous pouvez raccourcir ou allonger les poignées pour modifier la profondeur de la **courbe** (c'est-à-dire son extension) ou modifier l'angle de la poignée pour modifier la **pente** de la courbe.

Simplifier ou peaufiner une ligne

Plus une ligne ou une forme comporte de nœuds, plus vous avez de contrôle sur sa forme. Moins elle en comporte, plus la ligne ou la forme est simple et lisse.

Pour ajuster le lissage de la dernière courbe dessinée à l'aide de l'outil Crayon :

1. Sélectionnez l'outil  **Crayon** et tracez une ligne à main levée.
2. Dans la barre d'outils contextuelle, cliquez sur la flèche de droite de l'option **Lissage** et déplacez la glissière vers la gauche pour augmenter le nombre de nœuds.
3. Pour rendre la courbe moins complexe, c'est-à-dire plus lisse, déplacez la glissière vers la droite pour réduire le nombre de nœuds.

Pour ajouter ou supprimer un nœud :

- Pour **ajouter un nœud**, double-cliquez sur un segment de ligne à l'aide de l'outil Nœud ou Crayon. Le nouveau nœud est créé et sélectionné.

- 
 Pour **supprimer un nœud**, sélectionnez la ligne avec l'outil Nœud, puis le nœud lui-même et cliquez sur le bouton **Supprimer le nœud** dans la barre d'outils contextuelle (ou appuyez sur la touche **Suppr**). Le nœud est supprimé et la ligne ou la forme est alors actualisée. Lorsque l'outil Plume est sélectionné, vous pouvez également cliquer sur un nœud sélectionné pour le supprimer.

Vous pouvez également utiliser l'outil Nœud pour repositionner les nœuds et remodeler la ligne ou la forme en faisant glisser les nouvelles poignées.

Modifier des nœuds et des segments de ligne

Comme chaque segment d'une ligne possède une poignée de contrôle à chacune de ses extrémités, une paire de poignées est visible à chaque nœud intérieur ou "d'angle" (à l'intersection de deux segments). Le comportement de ces poignées (et donc la courbure des segments de part et d'autre) dépend de la manière dont le nœud a été défini : **aigu**, **arrondi**, **symétrique** ou **intelligent**. Pour identifier rapidement le type d'un nœud, sélectionnez-le et observez quel bouton est sélectionné dans la barre contextuelle. Les poignées de contrôle de chaque type se comportent légèrement différemment, comme décrit ci-dessous.

Pour déplacer un ou plusieurs nœuds vers un type différent :

1. Sélectionnez l'objet avec l'outil **Nœud** puis le ou les nœuds à modifier.
2. Cliquez sur l'un des boutons de nœud de la barre d'outils contextuelle :



Angle aigu signifie que les segments des deux côtés du nœud sont entièrement indépendants, l'angle peut donc être pointu.



Angle obtus signifie que l'inclinaison de la ligne est identique des deux côtés du nœud, mais que la profondeur des segments reliés peut être différente.



Sur un **Angle symétrique**, les nœuds connectent les segments avec la même pente et la même profondeur de chaque côté du nœud.



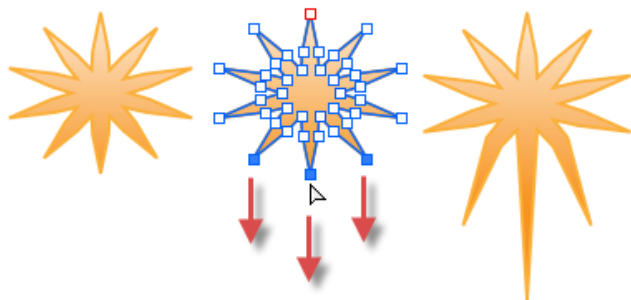
Les nœuds d'**Angle intelligent** déterminent automatiquement l'inclinaison et la profondeur d'une courbe arrondie et régulière. Lorsque vous tentez d'ajuster les poignées d'un angle intelligent, celui-ci se transforme en angle obtus. Vous pouvez toujours le rétablir en angle intelligent. Toutefois, pour conserver des nœuds intelligents, ne cliquez pas n'importe où !

Convertir une forme en courbes modifiables

La conversion d'une Forme pleine en courbes vous fournit un point de départ pour créer des formes personnelles (ci-dessous), tandis que la conversion d'un texte en courbes vous permet d'incorporer des formes de lettres modifiables à vos dessins.



Si vous convertissez un objet en courbes, l'opération est irréversible.



Pour convertir un objet en courbes :

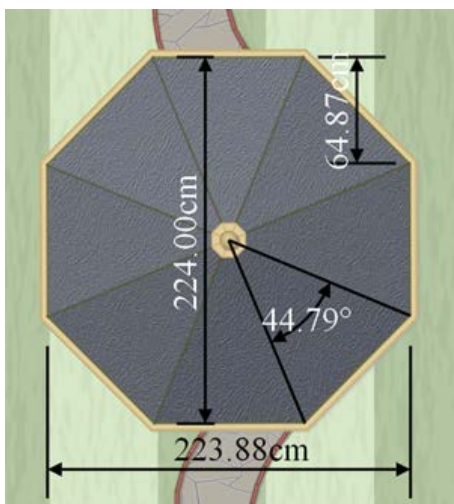
1. Sélectionnez la Forme pleine ou l'objet texte.
2. Cliquez sur  **Convertir en courbes** sous l'onglet Organiser.
3. Après avoir activé l'outil  **Nœud** (barre d'outils Dessin), modifiez le contour de la courbe en déplaçant les nœuds sélectionnés.



Au cours de la conversion, les Formes pleines et les textes perdent toutes leurs propriétés spécifiques.

Ajouter des cotes et leur légende

DrawPlus vous permet d'ajouter des **cotes** et leur **légende**, afin d'indiquer la distance entre deux points d'un dessin ou l'angle formé par trois points. Ainsi, vous pouvez tracer la cote de l'un des côtés d'un rectangle et mesurer la distance entre les deux angles. Si vous redimensionnez le rectangle, la ligne s'adapte automatiquement et la légende se met automatiquement à jour afin d'indiquer la nouvelle dimension.



Ces cotes sont indispensables pour le paysagisme (p. ex. le plan d'un pavillon de jardin), des schémas techniques, des plans de maisons ou tout dessin où les mesures exactes et l'échelle sont importantes.

Bien qu'elles puissent être tracées n'importe où sur la page, les cotes sont les plus précises lorsqu'elles sont liées aux **points de connexion** des objets ou fixées à des **guides dynamiques** (consultez l'aide de DrawPlus).

Pour tracer une cote :



1. Sélectionnez l'**Outil Dimension** dans la palette Outil Connecteur de la barre d'outils **Dessin**. (Le bouton de la palette correspond à l'icône de l'outil utilisé en dernier).
2. Pour une **cote linéaire**, cliquez sur l'outil correspondant dans la barre d'outils contextuelle Dimension :

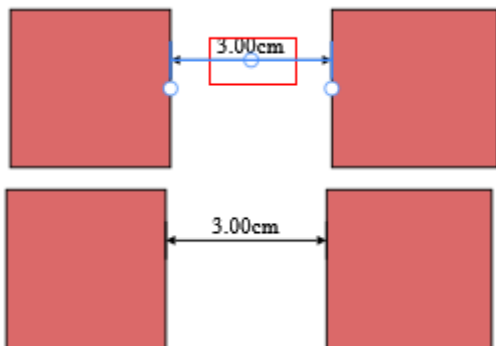
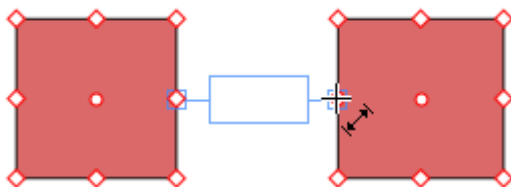


- **Outil Cote automatique.**

Pour ajouter des cotes verticales, horizontales ou diagonales dans n'importe quelle direction, avec positionnement automatique de la légende modifiable à côté de la cote.

Cliquez à l'emplacement où vous souhaitez que la cote débute (par exemple, à un point de connexion) puis cliquez et déplacez la souris. Relâchez le bouton lorsque vous voulez terminer la cote (par exemple sur un autre point de connexion). Les illustrations suivantes vous montrent le résultat

d'un déplacement de la souris entre les points de connexion de deux carrés après avoir activé l'outil Cote automatique.



-
Outil Cote verticale.

Idéal pour les cotes verticales, les informations sur la légende sont toujours présentées verticalement, avec la possibilité de déplacer la légende. Des lignes d'extension permettent de présenter la cote verticalement et éventuellement de créer un décalage.

-  **Outil Cote horizontale.**

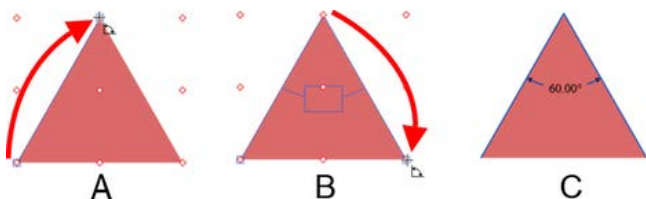
Identique à l'outil précédent, mais pour les cotes horizontales.

-  **Outil Cote oblique.**

Conçu spécialement pour l'ajout de cotes diagonales.

- ou -

Pour une **cote angulaire**, cliquez sur l'outil  **Cote angulaire**, puis faites glisser un nœud d'angle vers l'angle que vous voulez mesurer (A). Relâchez le bouton de la souris sur l'angle "cible", déplacez le pointeur de la souris vers le nœud d'angle suivant, puis cliquez sur ce nœud (B) pour définir l'angle à mesurer.



Pour achever les cotes, déplacez à nouveau la souris pour positionner la cote flottante, ainsi que sa légende, qui fonctionnent indépendamment (C). Cliquez ensuite à l'emplacement souhaité, que vous aurez la possibilité de modifier plus tard. La cote apparaît.

Dans l'exemple ci-dessus, nous avons choisi un triangle et utilisé les nœuds affichés par défaut. Toutefois, DrawPlus vous permet d'ajouter des cotes entre les objets et de définir l'angle cible depuis n'importe quel point sur l'objet ou sur la page.



Plutôt que d'afficher un angle interne, faites glisser la cote et sa légende vers l'angle externe afin d'afficher l'angle obtus équivalent.

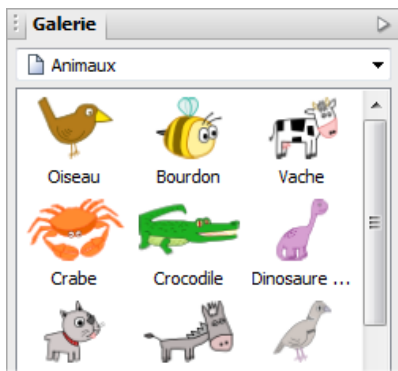


Appuyez sur la touche **Échap** tout en traçant votre cote pour annuler l'opération.

Ajuster des cotes

Pour tous les outils de cote, une paire de **lignes d'extension** parallèles bleues, dotées de **nœuds** de fin bleus, apparaît sur la cote, accompagnée d'un nœud sur le champ de légende. Entre les deux lignes d'extension, la cote et sa légende peuvent "flotter" si vous déplacez les nœuds bleus.

Utiliser la galerie



L'onglet Galerie du Studio contient des éléments et des objets de conception prédéfinis que vous pouvez réutiliser dans d'autres dessins. Les différents modèles sont classés dans les dossiers Clipart (Animaux, p. ex.), Maison, Bureau, École, Formes artistiques et Web.

L'onglet Galerie vous permet également de stocker votre propres conceptions dans la section **Mes dessins** si vous désirez les réutiliser. Elles deviennent disponibles pour n'importe quel dessin DrawPlus.

Pour afficher votre galerie :

- Cliquez sur l'onglet **Galerie** du Studio.
- Sélectionnez un dossier ou une catégorie dans la liste déroulante. Les éléments de la première catégorie répertoriée du dossier s'affichent par défaut.

Pour utiliser un élément de la Galerie :

- Faites glisser une conception prédéfinie directement sur la page. Vous pouvez modifier, puis faire à nouveau glisser la conception dans votre catégorie personnelle.

Pour copier un objet dans la galerie :

1. Affichez la catégorie **Mes dessins** (ou l'une de ses sous-catégorie) de l'onglet Galerie dans laquelle vous voulez conserver l'objet.
2. Faites glisser l'objet de la page vers la galerie.
3. Vous êtes alors invité à saisir un nom pour le dessin. (Vous pouvez nommer ou renommer le dessin ultérieurement si vous le souhaitez.) Par défaut, les dessins sont intitulés "Sans titre".
4. Une miniature de la conception apparaît sous son nom dans la galerie.

Pour supprimer ou renommer un modèle personnalisé :

- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur sa miniature dans la galerie et sélectionnez la commande **Supprimer le dessin** ou **Renommer le dessin** dans le menu contextuel.

Utiliser des pinceaux



4



Appliquer des traits de pinceau



L'outil  **Pinceau** sert exclusivement à appliquer des traits de pinceau sur une page. Il est utilisé en conjonction avec l'onglet Pinceaux et une barre d'outils contextuelle associée.

Pour appliquer un trait de pinceau :

1. Sélectionnez l'outil  **Pinceau** dans la barre d'outils **Dessin**.
2. Sous l'onglet Pinceaux, sélectionnez une catégorie dans la liste déroulante, puis choisissez un pinceau.
3. Sélectionnez une **Largeur**, **Couleur** ou **Opacité** dans la barre d'outils contextuelle Couleur.
4. À l'aide du pointeur , tracez un trait de pinceau sur la page.



Les pinceaux photos, disponibles sous l'onglet Pinceaux (catégorie Photo), peuvent être recolorés comme n'importe quel autre type de pinceau.



Vous pouvez aussi appliquer un trait de pinceau autour du contour d'un objet (forme, texte artistique, image, etc.) via **Trait de pinceau** sous l'onglet Ligne. Voir Définir les propriétés des lignes p. 124.

Sensibilité à la pression

Via une tablette graphique

DrawPlus et votre tablette graphique œuvrent en parfaite harmonie, pour une expérience de dessin et de peinture authentique, avec une sensibilité à la pression intégrée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique d'aide de DrawPlus.

Via l'onglet Pression

Si vous ne possédez pas d'une tablette graphique, DrawPlus peut simuler la sensibilité à la pression lorsque vous utilisez une souris (conjointement à l'onglet Pression de DrawPlus).

Cet onglet permet de définir la sensibilité à la pression globalement à l'aide d'un **profil de pression**.

Pour appliquer un profil de pression :

1. Développez l'onglet Pression dans la partie inférieure droite de l'écran et sélectionnez un profil de pression dans la liste déroulante.



La courbe de pression est mise à jour afin de refléter le profil choisi.

2. Appliquez un trait de pinceau ou tracez une ligne sur la page. Le profil de pression choisi est adopté.

Le profil est conservé jusqu'à ce que vous le réinitialisiez ou que vous en choisissiez un autre dans la liste des profils prédéfinis. Outre les profils prédéfinis, vous pouvez aussi créer votre propre profil personnalisé. (Voir l'aide de DrawPlus pour plus d'informations.)

Texte



5



Saisir un texte

Dans DrawPlus, vous pouvez créer différents types de texte directement dans la page : **Texte artistique**, **Zone de texte** ou **Texte dans une forme**.

Pour saisir un texte artistique :

1.  Sélectionnez l'outil **Texte artistique** dans la palette Texte de la barre d'outils **Dessin**.
2. Pour créer un **texte artistique** dans la taille de caractères par défaut, cliquez à l'endroit où vous souhaitez saisir le début du texte.
- ou -
Pour créer un texte artistique dont la taille sera adaptée automatiquement à une zone, cliquez et tracez la zone à la taille voulue.
3. Pour définir les attributs de texte (police, taille de caractères, etc.) avant de commencer la saisie, effectuez les choix dans la barre d'outils contextuelle. Pour définir la couleur, réglez les échantillons Ligne/Remplissage de l'onglet Couleur ou Échantillons du Studio.
4. Commencez la saisie.

Pour créer une zone de texte :

1.   Sélectionnez l'outil **Zone de texte** dans la palette Texte de la barre d'outils **Dessin**.
2. Après avoir positionné le pointeur :
 - Double-cliquez sur la page pour créer une zone à la taille par défaut.
- ou -
 - Tracez une zone de texte de la dimension souhaitée.
3. (Facultatif) Définissez des attributs de texte et de couleur pour le texte artistique avant de commencer à saisir le texte.
4. Commencez à saisir le texte à l'intérieur de la zone.

Pour saisir un texte dans une forme :

1. Créez une Forme pleine à partir de la palette Forme pleine de la barre d'outils Dessin ou en fermant une ligne que vous avez tracée.
2. Une forme étant sélectionnée, sélectionnez  **Texte artistique** (barre d'outils Dessin) et commencez la saisie.

Pour les formes existantes sous texte dans une forme, sélectionnez la forme puis l'outil **Texte artistique** puis commencez la saisie.

Éditer un texte

Après avoir saisi du texte **artistique**, **une zone de texte** ou **un texte dans une forme** (voir Saisir du texte p. 81), vous pouvez le ressaisir et/ou mettre en forme ses attributs de caractères (police, force de corps, gras/italique/souligné, indice/exposant, fonctions de polices OpenType, etc.), ainsi que ses propriétés de paragraphe et l'habillage du texte.

Aqualibra

Ressaisir du texte

Vous pouvez soit ressaisir directement le texte artistique, la zone de texte ou le texte dans une forme sur la page, soit utiliser la fenêtre Éditer le texte — parfaite pour les gros volumes de texte (texte débordant d'une forme ou autre) dans un environnement simple de traitement de texte.

Pour ressaisir du texte sur la page :

1.  Sélectionnez l'objet et l'outil **Texte artistique** (dans la palette Texte de la barre d'outils **Dessin**), dans un ordre quelconque.
2. Saisissez le texte au point d'insertion ou déplacez ce dernier pour sélectionner le texte, puis saisissez par-dessus pour le remplacer. Pour couper, copier et coller du texte, utilisez les boutons de la barre d'outils ou les raccourcis clavier standard de Windows.

Pour créer une ligne :

- À l'emplacement où vous souhaitez commencer une ligne, appuyez sur la touche **Entrée**.

Mettre en forme un texte

Vous pouvez modifier la mise en forme du texte (propriétés de caractères, de paragraphe, de puces/numéros et d'enchaînement de texte) directement sur la page via la barre d'outils contextuelle ou à l'aide de la boîte de dialogue **Style de texte**.

Pour mettre en forme le texte sélectionné sur la page :

1.  Utilisez l'outil **Pointeur** pour sélectionner le texte que vous voulez modifier.
 Vous pouvez aussi sélectionner un texte à l'aide de l'outil **Texte artistique** (dans la palette Texte de la barre d'outils **Dessin**).
2. Utiliser la barre d'outils contextuelle pour modifier les propriétés du texte (police, force de corps, gras/italique/souligné, indice/exposant, fonctions de police OpenType, alignement, puces et numéros, retrait et adaptation du texte).

Manipuler des objets



6



Copier, coller, couper et supprimer des objets

Pour copier un ou plusieurs objets dans le Presse-papiers de Windows :

1. Sélectionnez le ou les objets.
2. Cliquez sur le bouton  **Copier** de la barre d'outils **Standard**.

Si vous utilisez une autre application Windows, vous avez généralement la possibilité de copier et coller des objets à l'aide du Presse-papiers.

Pour coller un objet à partir du Presse-papiers :

- Cliquez sur le bouton  **Coller** de la barre d'outils **Standard**.

La commande Coller standard insère l'objet à partir du Presse-papiers dans la page.



Pour sélectionner le type d'objet à coller à partir du Presse-papiers, sélectionnez la commande **Collage spécial** dans le menu **Édition**.

Pour couper un ou plusieurs objets et les copier dans le Presse-papiers de Windows :

1. Sélectionnez le ou les objets.
2. Cliquez sur le bouton  **Couper** de la barre d'outils **Standard**.

Les objets sont supprimés de la page et copiés dans le Presse-papiers Windows.

Pour supprimer un ou plusieurs objets :

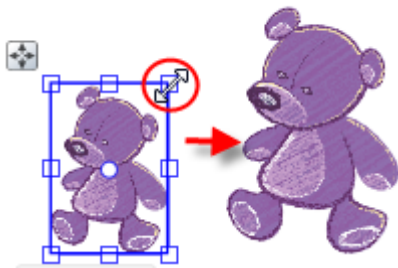
- Sélectionnez les objets avec l'outil **Pointeur** ou **Nœud** et appuyez sur la touche **Suppr**.

Redimensionner des objets

DrawPlus propose une palette d'options de redimensionnement accessibles directement sur l'objet. Les proportions de la plupart des objets de DrawPlus sont conservées lors du redimensionnement. Les Formes pleines constituent l'exception ; grâce à leur polyvalence, elles peuvent être redimensionnées librement.

Pour redimensionner un objet en utilisant des proportions définies :

1.  Sélectionnez un ou plusieurs objets à l'aide de l'outil **Pointeur**.
2. Placez le pointeur sur l'une des poignées de l'objet. Le pointeur se transforme en flèche à deux pointes pour le redimensionnement.



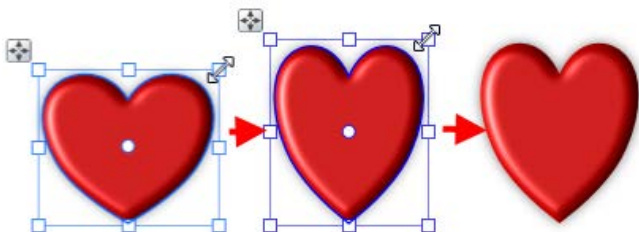
3. Faites glisser une poignée d'angle (ci-dessus) pour redimensionner deux côtés tout en conservant les proportions de la sélection.



Pour utiliser des proportions définies, faites glisser une poignée d'angle de l'objet tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée. L'objet est redimensionné dans deux directions. Si vous faites glisser une poignée latérale, vous réduisez ou étirez l'objet dans une direction.

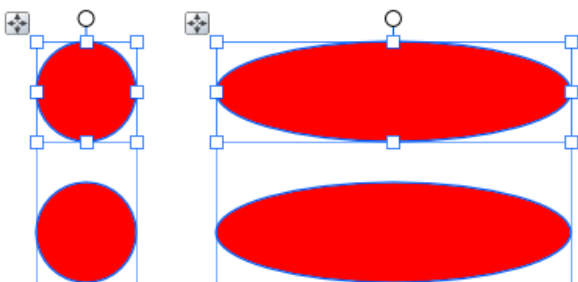
Pour redimensionner des Formes pleines :

- Le principe est le même, mais les proportions de l'objet ne sont pas conservées par défaut lors du redimensionnement.



Pour conserver les proportions lors d'un redimensionnement, vous pouvez utiliser la touche **Maj**.

Tailles intelligentes



La fonction **Tailles intelligentes** vous permet de redimensionner plusieurs objets simultanément tout en conservant leurs positions relatives. Cela est particulièrement profitable lorsque vous manipulez des organigrammes et autres types de diagrammes, car vous

pouvez redimensionner des composants de graphiques sans compromettre votre mise en page globale.

Vous pouvez par exemple agrandir ou réduire tous les objets de votre diagramme dans les mêmes proportions tout en conservant la position relative de chaque composant par rapport à son propre redimensionnement. Vous pouvez aussi appliquer une rotation ou une déformation en mode Tailles intelligentes.



En mode Tailles intelligentes, la mise à l'échelle est réalisée par rapport à un objet choisi dans une sélection multiple. Les objets pivotent ensemble, mais autour de leurs points centraux respectifs.

Pour utiliser le mode Tailles intelligentes sur des objets :

1. Sélectionnez plusieurs objets à redimensionner. Voir la rubrique Sélectionner un ou plusieurs objets.
2. Choisissez  **Tailles intelligentes** dans la barre d'outils contextuelle (ou maintenez la touche **Alt** enfoncée). Vous remarquerez que DrawPlus choisira un objet à redimensionner, mais vous pouvez le modifier.
3. Sélectionnez à votre gré un autre objet dans le cadre de sélection.
4. Redimensionnez, faites pivoter ou déformez l'objet sélectionné à l'aide de ses nœuds dans le cadre de sélection afin de lui appliquer les modifications. Tous les objets seront modifiés selon les mêmes proportions que l'objet que vous avez manipulé.



Utilisez la touche **Ctrl** pour redimensionner des objets à partir de leur point central.

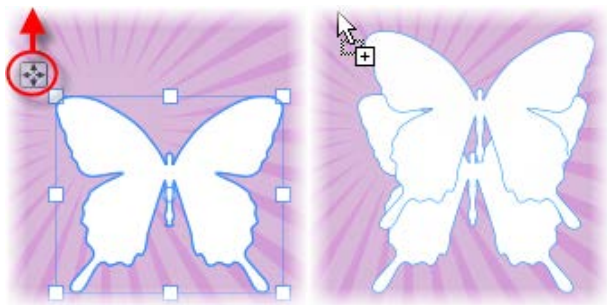
Dupliquer un objet

DrawPlus vous permet de dupliquer des objets. La copie apparaît au nouvel emplacement et l'objet original n'a pas changé de place. La nouvelle copie adopte aussi la mise en forme de l'objet original. Vous pouvez réaliser plusieurs copies d'un objet spécifique par le biais d'une duplication ou d'une transformation.



Pour un meilleur résultat, veillez à faire pivoter votre objet avant de le dupliquer, ou reproduisez-le en appliquant l'une des techniques décrites ci-dessous.

Créer une copie



Vous pouvez facilement dupliquer un objet par glisser-déposer afin d'en créer une autre copie.

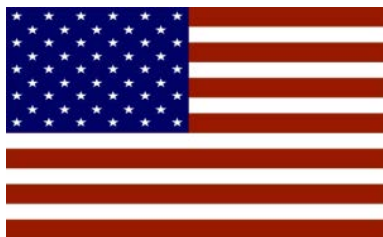
Pour créer une copie :

1. Sélectionnez l'objet et appuyez sur la touche **Ctrl**.
2. Déplacez l'objet à l'aide du bouton  **Déplacer** puis relâchez le bouton de la souris.



Si vous utilisez la duplication lors de la rotation ou de la distorsion d'un objet, il en résulte une nouvelle copie, avec un angle différent et éventuellement superposé à l'objet original.

Créer plusieurs copies à l'aide de l'outil Dupliquer



Vous pouvez dupliquer un seul objet et définir aisément le nombre de copies générées.



Une seule étoile et une bande ont été utilisées pour reproduire l'espacement et le motif de cet exemple de drapeau.



Lorsque vous sélectionnez l'outil Dupliquer, il adopte toujours le mode Dupliquer.

L'outil Dupliquer propose deux modes distincts : Le mode Dupliquer copie un objet et le reproduit avec le nombre de

colonnes et de lignes dont vous avez besoin. Le mode Espacement règle la distance verticale et horizontale entre les formes que vous avez dupliquées et votre objet d'origine.

Pour dupliquer un objet :

1. Sélectionnez un objet. Redimensionnez l'objet à dupliquer et placez-le à un emplacement de départ approprié, généralement dans le coin supérieur gauche de la page.
2. Dans la barre d'outils **Dessin**, sélectionnez  l'**outil Dupliquer**.
3. Au besoin, faites pivoter le cadre de sélection pour définir la direction dans laquelle les copies de votre sélection seront réalisées.
4. Faites glisser une poignée d'angle du cadre de sélection pour commencer à dupliquer les objets.

Pour espacer les objets dupliqués :

1. Vérifiez que les objets dupliqués sont sélectionnés et groupés.
2. Sélectionnez l'**outil Dupliquer**.
3.  Dans la barre d'outils des objets dupliqués, sélectionnez **Espacement**.
4. L'outil passe du mode Dupliquer au mode Espacement.

5. Pour modifier l'espacement entre des objets dupliqués, faites glisser l'une des poignées d'angle du cadre de sélection du groupe.

Pour ajouter ou supprimer des objets :

1. Sélectionnez l'**outil Dupliquer** et cliquez sur le groupe.
2. Pour activer le mode Dupliquer, sélectionnez  **Dupliquer** dans la barre d'outils Objet.
3. Faites glisser l'une des poignées du cadre de sélection du groupe afin de rétrécir ce dernier et réduire le nombre d'objets dupliqués, ou pour l'agrandir et augmenter le nombre d'objets dupliqués.



Vous pouvez également régler le nombre de lignes et de colonnes à l'aide de la barre d'outils contextuelle puis appliquer des paramètres numériques précis à l'espacement.

Pour supprimer individuellement des objets dupliqués :

1. Dans la barre d'outils **Dessin**, sélectionnez  l'**outil Pointeur**.
2. Cliquez pour sélectionner le groupe dupliqué.
3.  Dans la barre d'outils **Objet**, sélectionnez **Dégroupier**.

4. Cliquez pour sélectionner des objets un à un, puis appuyez sur **Supprimer**.
5.  Choisissez les objets que vous souhaitez conserver, puis, dans la barre d'outils Objet, sélectionnez **Grouper**.

Appliquer une transformation



La fonction de transformation vous permet d'effectuer plusieurs copies d'un ou de plusieurs objets sélectionnés, tout en appliquant une transformation à chacune des copies se succédant dans la série.

Vous pouvez par exemple faire voler un papillon avec une transformation de rotation de 15° , une échelle de 113 %, 4 copies et un décalage X de 1,5 cm.

Pour créer une transformation :

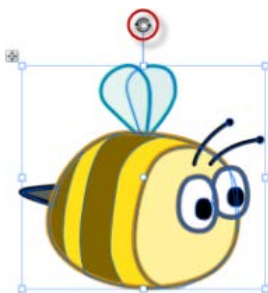
1. Sélectionnez un objet, puis exécutez la commande **Outils/Transformer**.
2. Dans la boîte de dialogue, indiquez le type de transformation (rotation et/ou redimensionnement), le nombre de copies et le décalage de positionnement entre ces dernières.

Faire pivoter et déformer des objets

L'**Outil Pointeur** vous permet de faire pivoter et de déformer un ou plusieurs objets.

Pour faire pivoter un ou plusieurs objets autour d'un point central :

1. Cliquez sur l'outil  **Pointeur** de la barre d'outils **Dessin**.
2. Cliquez pour sélectionner l'objet, puis pointez sur la poignée de rotation  et, lorsque le pointeur se transforme, faites glisser la souris dans la direction dans laquelle l'objet doit pivoter, puis relâchez le bouton de la souris. (Appuyez sur la touche **Maj** pour une rotation par pas de 15 degrés.)



Vous pouvez aussi utiliser les poignées d'angle autour des bords du cadre de sélection pour faire pivoter l'objet.



Lors de la rotation, les dimensions sont temporairement affichées pendant l'opération.

Pour modifier le centre de rotation :

1. Déplacez le centre de rotation  par rapport à sa position originale et placez-le où bon vous semble sur la page. Le repère peut aussi être placé à l'extérieur de l'objet, ce qui est idéal pour faire pivoter des objets groupés autour d'un point central.
2. Déplacez le pointeur de rotation à un nouvel angle de rotation. L'objet tourne alors autour de son nouveau pivot.

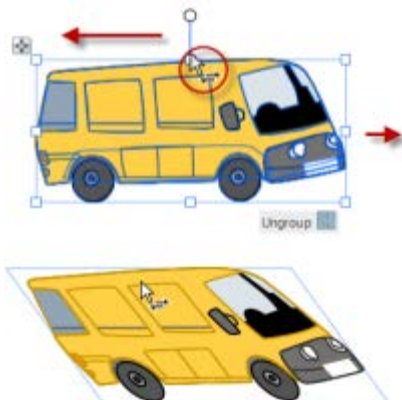
Pour faire pivoter l'objet sélectionné par degrés définis :

- Pour une rotation antihoraire à 90° : cliquez sur  **Rotation à gauche de 90°** dans la barre d'outils **Standard**.
-  Pour des options de rotation à 30°, 45°, 60° et 90° à gauche et à droite, ainsi qu'à 180° : cliquez sur la flèche vers le bas du bouton **Rotation** de l'onglet **Organiser**, puis sélectionnez une valeur. Cliquez ensuite sur le bouton pour faire pivoter l'objet par pas de la valeur choisie.

Outre la possibilité de faire pivoter un objet, l'outil **Pointeur** vous permet de l'incliner ou de lui appliquer une distorsion.

Pour déformer ou pour copier et déformer un objet :

1. Sélectionnez l'outil  **Pointeur** de la barre d'outils **Dessin**.
2. Cliquez pour sélectionner un ou plusieurs objet, survolez l'une de ses poignées latérales (pas une poignée d'angle) pour afficher le pointeur de déformation.
3. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur dans la direction dans laquelle vous souhaitez distordre l'objet, puis relâchez le bouton.



Pour copier et tordre un objet, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée tout en faisant glisser la souris. L'objet original est conservé, tandis que le nouvel objet copié est déformé par le déplacement de la souris.

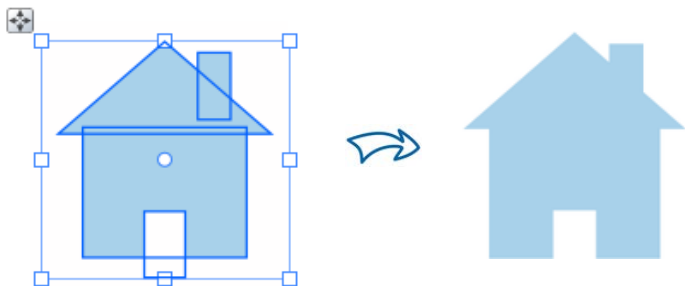
Pour annuler une rotation ou une déformation et restaurer l'objet d'origine :

- Double-cliquez sur l'objet après avoir activé le pointeur de déformation.

Relier des objets

Les objets que vous créez sur la page peuvent n'être que le point de départ de votre dessin. Pour les formes tracées et les Formes pleines prêtes à l'emploi, il est possible de considérer ces objets comme des "éléments constitutifs" dans la création de formes plus complexes.

L'**Outil Créateur de formes** permet de joindre tout ensemble de formes de façon amusante et intuitive, sans avoir à sélectionner préalablement les formes.



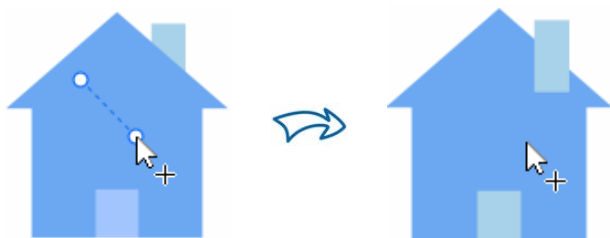
Pour combiner des formes :

1. Sélectionnez l'outil  **Créateur de formes** dans la barre d'outils **Dessin**.

2.  Survolez une forme superposée à une autre. Un pointeur en forme de  apparaît au survol, au-dessus d'une zone grisée (indiquant la partie active).



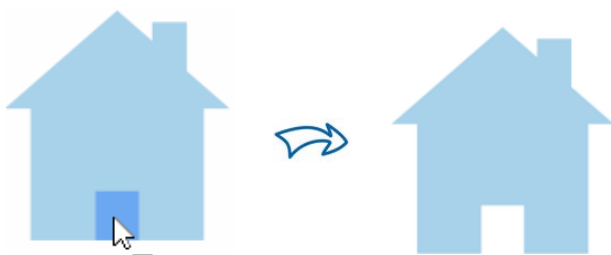
3. Faites glisser la forme adjacente en utilisant la ligne en pointillés comme guide, puis relâchez le bouton de la souris.



Outre la combinaison d'objets, DrawPlus vous permet d'extraire (ou de soustraire) les zones d'intersection de formes superposées.

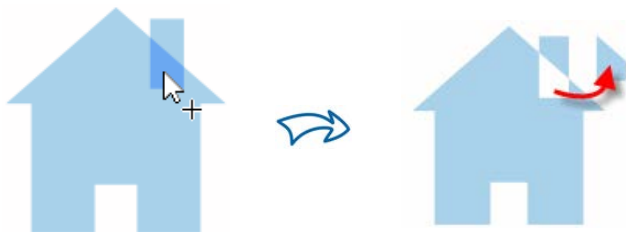
Pour soustraire des zones d'intersection :

1. Sélectionnez l'outil  **Créateur de formes** dans la barre d'outils **Dessin**.
2.  — Survolez une zone d'intersection, puis cliquez en maintenant la touche **Alt** enfoncée pour supprimer la zone. Un pointeur s'affichera au survol.



Pour créer des formes à partir de formes superposées :

1. Sélectionnez l'outil  **Créateur de formes** dans la barre d'outils **Dessin**.
2.  Cliquez une fois dans la zone choisie, puis sélectionnez-la à l'aide de l'outil **Pointeur** (barre d'outils **Dessin**). Vous pouvez ensuite définir un nouvel emplacement pour la forme créée.

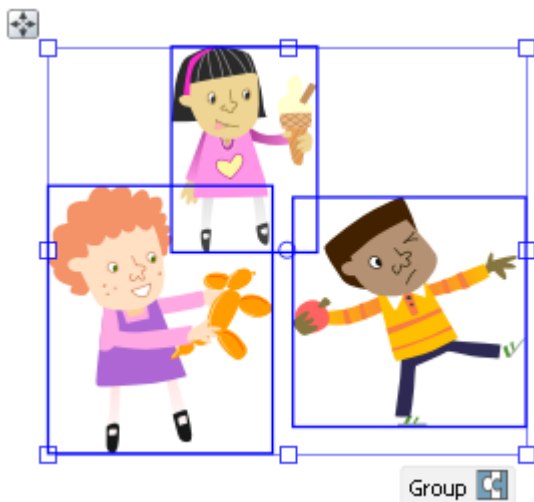


Utiliser l'onglet Organiser



Au lieu de faire appel à l'outil Créateur de formes, vous avez la possibilité d'utiliser l'outil Combiner ou les outils de jonction de l'onglet Organiser, tels qu'Ajouter, Soustraire et Intersection. Reportez-vous à l'aide de DrawPlus pour plus d'informations.

Grouper des objets



L'avantage de convertir un ensemble d'objets en un groupe est qu'il est plus facile de sélectionner et de modifier tous les objets simultanément. La seule exigence préalable au groupement est d'avoir sélectionné plusieurs objets à l'avance (voir p. 32).

Pour créer un groupe à partir d'une sélection multiple :

- Cliquez sur le bouton **Grouper**  au-dessous de la sélection.

Pour dissocier les éléments d'un groupe (convertir le groupe en une sélection multiple) :

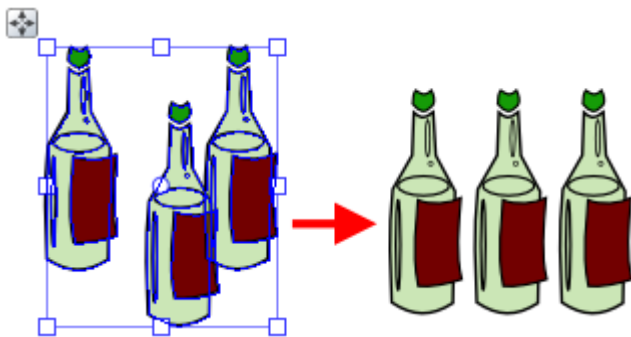
- Cliquez sur le bouton **Dissocier**  au-dessous de la sélection.



Vous pouvez sélectionner des objets à l'intérieur de groupes à l'aide de la touche **Ctrl** et les modifier sans avoir à dissocier les objets groupés.

Aligner et répartir des objets

L'alignement consiste à prendre un groupe d'objets sélectionnés et de les aligner et/ou de les répartir (l'opération s'applique à tous les objets sélectionnés).



Pour aligner plusieurs objets :

1. À l'aide de l'outil **Pointeur**, appuyez sur la touche **Maj** et cliquez sur tous les objets que vous souhaitez aligner ou tracez un rectangle de sélection autour d'eux (ou sélectionnez la commande **Édition/Sélectionner tout**) pour créer une sélection multiple.
2. À l'aide de la barre d'outils contextuelle, de l'onglet **Aligner** ou de la commande **Organiser/Aligner les objets**, sélectionnez une option d'alignement vertical (Aligner en haut, Centre vertical, ou Aligner en bas) ou d'alignement horizontal (Aligner à gauche, Centre horizontal, Aligner à droite) pour un objet. Cet objet est le dernier objet sélectionné dans le cas d'une sélection multiple avec la touche **Maj** enfoncée, ou l'objet le plus haut sur l'axe Z dans le cas d'une sélection par traçage d'un rectangle de sélection.

Pour répartir des objets :

1. À l'aide de l'outil **Pointeur**, appuyez sur la touche **Maj** et cliquez sur tous les objets que vous souhaitez répartir ou tracez un cadre de sélection autour pour créer une sélection multiple.
2. Affichez l'onglet **Aligner**.
3. Sous l'onglet, cochez l'option **Espacé** et entrez une valeur dans le champ de saisie pour répartir les objets à une distance fixe.
- ou -

Cochez **Aligner sur la page** pour répartir les objets par rapport aux bords de la page, et non entre les objets les plus éloignés.

- ou -

Cochez **Espacé** et **Aligner sur la page** pour répartir les objets à une distance fixe par rapport aux bords de la page.

4.



Sélectionnez l'option **Répartition**

horizontale ou **Répartition verticale** pour répartir les objets horizontalement ou verticalement, respectivement.

Agencer des objets

Considérez les objets de la page comme empilés les uns sur les autres. L'objet au premier plan est celui qui se trouve au sommet de la pile. À chaque fois que vous créez un nouvel objet, il se place au-dessus des objets déjà existants. Vous pouvez toutefois déplacer un objet à une **profondeur** quelconque de la pile et obtenir des effets de dessin sophistiqués en apprenant à exploiter l'ordre des objets dans la pile.

Nous avons utilisé un objectif d'appareil photo pour illustrer l'agencement.



Notez comment la fusion d'objets composites superposés confère à l'objectif un aspect "réaliste".

La combinaison de remplissages dégradés et unis permet de simuler des objets en trois dimensions (avec des reflets, des tons clairs et des tons foncés).

Pour modifier l'ordre de l'objet sélectionné (dynamiquement à l'aide d'une glissière) :

- Sous l'onglet Organiser, déplacez la glissière **Profondeur** vers la gauche pour placer l'objet plus bas dans l'ordre des objets (au sein du même calque) ; déplacez-la vers la droite pour placer l'objet plus haut dans l'ordre. L'agencement se fait par glisser-déplacer.

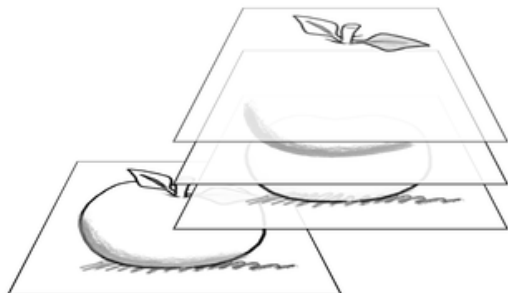
Pour modifier l'ordre de l'objet sélectionné (à l'aide de boutons d'agencement) :

-  Pour faire passer l'objet sélectionné devant les autres objets (au-dessus des autres objets), utilisez le bouton **Premier plan** de la barre d'outils **Standard** (ou de l'onglet Organiser).

- 
 Pour faire passer l'objet sélectionné derrière les autres objets (au-dessous des autres objets), utilisez le bouton **Arrière-plan** de la barre d'outils **Standard** (ou de l'onglet Organiser).
- 
 Pour déplacer l'objet d'un niveau vers l'avant, sélectionnez **En avant** sous l'onglet Organiser.
- 
 Pour déplacer l'objet d'un niveau vers l'arrière, sélectionnez **En arrière** sous l'onglet Organiser.

Utiliser les calques

Si votre dessin est simple, vous n'avez pas réellement besoin d'utiliser de calques. Tout le travail peut être fait sur un seul calque créé avec chaque nouveau dessin. En revanche, si le dessin est plus complexe, les calques peuvent constituer une aide précieuse car ils permettent de dissocier les objets afin qu'ils deviennent des éléments indépendants. Un calque est une sorte de feuille de papier transparente sur laquelle vous dessinez les objets.



Chaque calque se situe avec d'autres calques (le cas échéant) dans une pile dans l'**onglet Calques**. Le calque supérieur est appliqué sur tout calque inférieur de la page. Vous pouvez également développer l'entrée de chaque calque pour afficher une arborescence des objets associés au calque. Il est possible de cliquer sur chaque entrée d'objet pour sélectionner l'objet dans l'espace de travail.

Survolez-les pour agrandir l'aperçu. Pour créer un objet sur un calque particulier, vous devez commencer par activer ce calque.

Pour sélectionner un calque :

- Cliquez sur le nom d'un calque sous l'onglet Calques.

Pour ajouter un nouveau calque :

- Sous l'onglet Calques, cliquez sur le bouton  **Ajouter un calque** pour ajouter un nouveau calque au-dessus du calque actuellement sélectionné.

Pour renommer un calque :

- Pour donner un nom plus explicite à un calque, cliquez sur le nom du calque sélectionné et saisissez le nouveau nom (vous pouvez aussi placer un curseur d'insertion pour corriger le texte existant).

Pour supprimer un calque :

- 
 Sous l'onglet Calques, sélectionnez le nom du calque et cliquez sur le bouton **Supprimer le calque**.

Pour déplacer un calque dans la pile :

- Faites glisser l'objet sélectionné à son nouvel emplacement dans la pile.

Souvenez-vous que les objets placés sur différents calques sont tracés dans l'ordre dans lequel les calques ont été ajoutés sous l'onglet Calques.

Propriétés du calque

Les propriétés des calques vous permettent d'associer des textures de papier, rendre des calques visibles/invisibles et/ou verrouillés/déverrouillés.



Gérer les objets sur des calques

Une fonctionnalité pratique de l'onglet Calques est que vous pouvez voir des objets ou des groupes d'objets au-dessous du calque sur lequel ils ont été créés. Ainsi, vous pouvez sélectionner un objet ou un groupe d'objet depuis l'onglet et pas uniquement sur la page elle-même. Les groupes et les objets individuels peuvent être nommés, ce qui vous permet de les localiser plus facilement sous l'onglet Calques, qui les détecte ensuite directement dans l'espace de travail.

Pour ajouter des objets sur un calque particulier :

- Lorsque les objets sont tracés, ils sont ajoutés automatiquement au calque sélectionné. Nous vous recommandons donc de vérifier le calque sur lequel vous travaillez actuellement.

Pour sélectionner un objet sur un calque :

1. Sous l'onglet Calques, cliquez sur l'icône ► **Développer** de l'entrée du calque choisi pour afficher tous les objets associés.

Cette arborescence améliore grandement la sélection et la gestion d'objets imbriqués dans des dessins plus complexes. Elle est aussi idéale pour consulter l'ordre des objets.

2. Cliquez sur l'entrée de l'objet sous l'onglet. L'objet sera mis en surbrillance et sélectionné sur votre page.



Si vous avez des difficultés pour retrouver un objet ou un groupe **nommé**, cherchez-le à l'aide de la commande **Rechercher des objets** dans le menu **Édition**.

Pour déplacer un objet vers un autre calque :

- Dans l'espace de travail, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet et sélectionnez la commande **Déplacer l'objet vers un calque**. Dans la boîte de dialogue **Déplacement vers un calque**, sélectionnez le calque cible et cliquez sur **OK**.

Pour afficher/masquer un objet sur un calque :

- Effectuez un clic droit sur l'objet sous l'onglet Calques (ou maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pour choisir plusieurs objets), puis sélectionnez **Visible**. Pour réafficher l'objet, cliquez sur l'icône associée à l'entrée de l'objet.

Remplissages, contours, couleurs et transparence

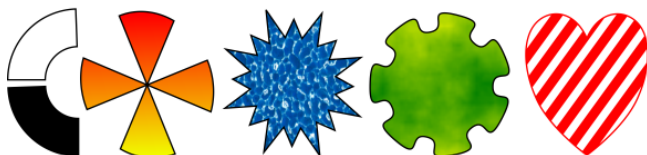


7



Définir les propriétés de remplissage

Toute forme fermée, telle qu'une courbe fermée, une Forme pleine ou un texte, comporte une zone intérieure pouvant être remplie. Le remplissage peut être uni, dégradé, bitmap, plasma ou vectoriel.



Les types de remplissages peuvent être répartis dans plusieurs catégories de base, illustrées ci-dessus :

- Les **remplissages unis**, comme leur nom l'indique, n'utilisent qu'une seule couleur.
- Les **remplissages dégradés** offrent une gradation ou un spectre de couleurs entre plusieurs couleurs clés. Les remplissages maillage fonctionnent comme les remplissages dégradés mais utilisent un tracé de remplissage plus complexe.
- Les **remplissages bitmap et plasma** appliquent des images ou des motifs bitmap à l'objet. Ils sont dotés de propriétés uniques. Considérez les remplissages bitmap comme des "images" remplissant des formes. Les remplissages plasma (ou "fractaux") utilisent des motifs aléatoires, pratiques pour simuler des effets de nuages ou d'ombre.

- Les **remplissages vectoriels** sont similaires aux bitmaps, mais ils appliquent des motifs, des formes ou des images récurrents, tels qu'un nuancier ou des hachures à l'objet. Comme les bitmaps, les vecteurs sont des "images" nommées, mais leur remplissage se base sur les coordonnées définissant les positions des lignes.

Couleurs unies

Que vous choisissiez une couleur personnalisée sous l'onglet **Couleur** ou l'onglet **Échantillons**, il est facile d'appliquer une couleur de ligne ou un remplissage.

L'onglet **Couleur** propose plusieurs modèles dans une liste déroulante : Roue chromatique TSL, Case de couleur TSL, Glissières TSL, Glissières RVB (valeurs hexadécimales), Glissières CMJN et Teinture.

Sur la roue chromatique TSL, les petits cercles affichés dans la roue et le triangle indiquent les réglages de teinte et de saturation/luminosité courants, respectivement. Déplacez l'un des cercles pour ajuster les valeurs.

Les échantillons de ligne/remplissage de l'onglet indiquent que la couleur sélectionnée est appliquée comme couleur de ligne, comme remplissage uni ou les deux.

En comparaison, l'onglet **Échantillons** offre un large éventail d'échantillons prédéfinis pour les remplissages unis, dégradés, plasma, vectoriels et bitmap. Les échantillons sont stockés dans des palettes que vous pouvez gérer à partir de l'onglet. Vous pouvez même créer des palettes et des catégories de palettes personnalisées.

Sortie CMJN

Si vous avez l'intention de créer une sortie CMJN de qualité professionnelle au format PDF ou image, vous pouvez éventuellement créer un dessin CMJN de toutes pièces (voir p. 19). Dans un espace colorimétrique CMJN, votre dessin peut utiliser des couleurs correspondantes (à la place des couleurs RVB), par le biais :

- des **glissières CMJN** ; (cliquez sur la liste déroulante **Modèle colorimétrique** de l'onglet **Couleur**.)
- ou -
- de la **palette CMJN standard** ; (cliquez sur le bouton **Palettes** de l'onglet **Échantillons**.)

Appliquer des couleurs

Pour appliquer une couleur unie à l'aide de l'onglet **Couleur** :

1. Sélectionnez l'objet et affichez l'onglet **Couleur** du Studio.
2. Cliquez sur l'échantillon de ligne/remplissage en haut à gauche de l'onglet de manière à ce que l'échantillon Remplissage se trouve devant l'échantillon Ligne.



Cela indique l'endroit où la couleur sera appliquée.

Vous pouvez aussi appliquer la couleur au ligne et au remplissage simultanément en cliquant sur le  **lien** de l'échantillon .

3. (Facultatif) Sélectionnez un modèle colorimétrique dans la liste déroulante.
4. Sélectionnez une couleur.

Pour appliquer une couleur de remplissage unie à partir de l'onglet Échantillons :

1. Sélectionnez un ou plusieurs objets et affichez l'onglet **Échantillons** du Studio.
2.  Définissez l'échantillon de ligne/remplissage en haut à gauche de l'onglet de manière à ce que l'échantillon Remplissage se trouve devant l'échantillon Ligne.
3.  Choisissez une miniature dans la **palette** du **document** ou dans une autre palette proposée dans la liste déroulante **Palettes** (vous pouvez aussi faire glisser la miniature sur l'objet).

Une option **Teinte** accessible dans la liste déroulante sous l'onglet Couleur permet d'appliquer un pourcentage de nuance/teinte à la couleur.

Pour appliquer un remplissage dégradé, vectoriel, bitmap ou plasma à un ou plusieurs objets :

Procédez comme pour l'application d'une couleur de remplissage unie à partir de l'onglet **Échantillons** mais :

- 
 Au lieu d'utiliser une palette de couleurs unies, sélectionnez une catégorie appropriée dans les galeries **Dégradé**, **Vecteur** ou **Bitmap** et cliquez sur la miniature souhaitée parmi les miniatures prédéfinies affichées (vous pouvez également faire glisser le pointeur de la miniature vers l'objet).

Pour les remplissages unis, dégradés et plasma, vous pouvez modifier les **couleurs et les nuances/teintes** (luminosité).

Pour les remplissages dégradés et plasma, vous pouvez également modifier le **tracé** du remplissage (voir Utiliser des remplissages dégradés p. 131).

Pour n'appliquer aucun remplissage :

Définissez un intérieur vide pour les objets de la manière suivante :

- Onglet Couleur** : Cliquez sur  **Aucun** dans la partie inférieure gauche de l'échantillon de ligne/remplissage qui représente Aucun (intérieur vide pour les objets possédant des propriétés de ligne/remplissage) ou Original (pour les images uniquement, en vue de rétablir les couleurs d'origine de l'objet).
 - ou -

- **Onglet Échantillons** : Choisissez le premier échantillon  **Aucun** dans une palette quelconque.

Modes de fusion

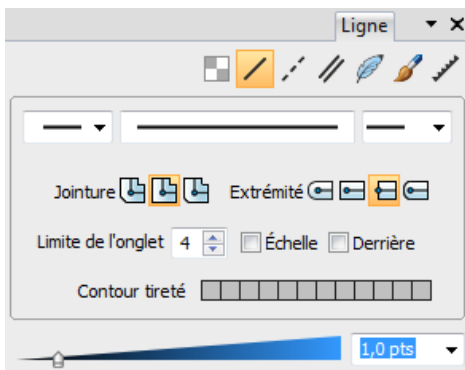
L'onglet **Couleur** héberge une liste déroulante **Mode de fusion** pour fusionner les couleurs d'objets superposés de diverses manières. Vous trouverez une description des modes de fusion dans la rubrique Comprendre les modes de fusion voir l'aide de DrawPlus.

Définir les propriétés des lignes



Toutes les lignes, y compris les contours qui englobent des formes, présentent de nombreux attributs, tels que la couleur, le style, les extrémités de ligne, la largeur, la jointure et l'extrémité.

L'onglet **Ligne** du Studio vous permet de régler les propriétés de la **ligne simple** pour les traits à main levée, les droites ou les courbes, ainsi que pour le contour d'une forme, d'une image ou d'un texte artistique.



Pour modifier la couleur de la ligne, voir Définir les propriétés de remplissage (p. 119).

Modifier un style de ligne



Un groupe de boutons placés dans la partie supérieure de l'onglet Ligne permet de définir le style de ligne.



Les styles **Aucun**, **Uni**, **Tiret**, **Double** et **Calligraphique** peuvent être appliqués à des lignes à main levée, à des contours de formes, à des images et à un texte artistique.




 Les deux effets de ligne supplémentaires, **Trait de pinceau** et **Effet de contour**, permettent d'appliquer un effet de pinceau (trait, aérographe ou contour) aux contours d'un texte artistique, d'une image ou d'un objet.



Un trait de pinceau peut être recoloré. Toutefois, si vous appliquez un pinceau sur un contour, il adopte la couleur du contour de l'image.

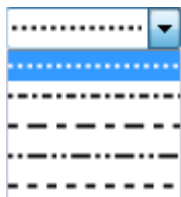
Le pinceau actif s'affiche sous l'onglet Ligne. Vous pouvez sélectionner un nouveau pinceau sous l'onglet Pinceaux. Vous pouvez ajouter des styles de **trait de pinceau** à des lignes à main levée.

Pour modifier un style de ligne :

- Cliquez sur un bouton pour définir le style de ligne. Un seul style peut être défini à la fois. Cliquez sur un autre bouton pour accéder à ce style.

Après avoir sélectionné un style, vous pouvez choisir des extrémités de ligne pour la plupart des styles (sauf Trait de pinceau et Effet de contour). Pour certains styles, des

variations sont également disponibles. Par exemple, pour un style de ligne Tiret ou Double, des options complémentaires de contours tiretés (ci-dessous) et de ligne double peuvent être sélectionnées.



Pour sélectionner une extrémité de ligne :

- Dans les listes déroulantes , sélectionnez un début et une fin de ligne.

Les autres styles tels que Tiret et Calligraphique permet de personnaliser le style choisie.

Modifier la largeur de ligne



Après avoir sélectionné une ligne, une courbe ou une forme (ci-contre), déplacez la glissière **Largeur** sous l'onglet Ligne. Pour supprimer une ligne, réglez 0,00 pt dans le champ.





Si vous voulez adopter la taille de délié comme largeur de ligne, reportez-vous au chapitre suivant.

Largeurs de déliés

Utilisez Déliés si vous voulez produire la plus fine ligne possible pour les cas particuliers d'impression, par exemple pour produire une illustration en vue d'une découpe laser. La largeur de délié pour une sortie vectorielle est configurable ; la valeur minimale par défaut est 0,001 pouce ou l'équivalent approximatif de 0,025 millimètre.

Pour définir une largeur de délié sur votre ligne :

- Sous l'onglet Ligne, réglez le champ Largeur sur "Délié".

Votre délié s'affiche sous la forme d'une ligne de 1 pixel d'épaisseur.

Pour définir une largeur de délié pour une sortie vectorielle :

1. Sous **Outils/Options**, sélectionnez **Qualité graphique/Options de délié**.
2. Définissez la valeur **Largeur de délié sur appareils vectoriels** de façon à toujours exprimer la valeur en pouces à l'aide de la case à cocher correspondante.

Échantillonner des couleurs

Utilisez l'**outil Pipette** pour échantillonner (et réutiliser) une couleur présente sur votre page. Vous pouvez ensuite utiliser la couleur sélectionnée au contour ou au remplissage actif dans DrawPlus.

Diverses méthodes d'échantillonnage sont possibles en fonction du type de remplissage d'objet ou de zone d'écran à échantillonner.

Pour échantillonner des couleurs :

1. Dans la barre d'outils Dessin, cliquez sur  **Pipette**.
2. Dans la barre d'outils contextuelle, sélectionnez un **type de pipette** (p. ex., Échantillonneur point).
3. (Facultatif) Si vous utilisez l'Échantillonneur carré ou cercle, définissez une **taille de pipette** adaptée à la zone à échantillonner.

L'Échantillonneur dégradé propose une option **Sensibilité de l'échantillonneur dégradé** permettant de contrôler le degré ou le détail d'échantillonnage du dégradé.

4. Maintenez le bouton de la souris enfoncée, et faites glisser le pointeur vers la zone cible, puis relâchez le bouton. Pour un échantillonnage dégradé, au lieu de cliquer, faites glisser une ligne sur le dégradé de couleur de votre choix.

La couleur échantillonnée est prélevée dans l'échantillon **Couleur sélectionnée** de l'onglet Couleur.



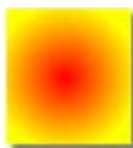
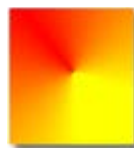
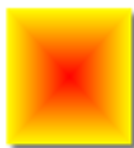
5. Cliquez sur l'échantillon **Contour** ou **Remplissage** de l'onglet Couleur, puis sur l'échantillon Couleur sélectionnée pour transférer la couleur vers l'échantillon choisi. Vous pouvez ensuite appliquer la couleur à un objet (elle sera alors automatiquement stockée dans la Palette de document de l'onglet Échantillons, en vue d'une utilisation ultérieure).



Utilisez la  **pipette** de l'onglet **Couleur** (échantillonneur point uniquement) pour échantillonner n'importe quelle couleur présente sur l'écran de votre ordinateur — cliquez, maintenez le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le pointeur vers la zone cible, puis relâchez le bouton.

Utiliser des remplissages dégradés

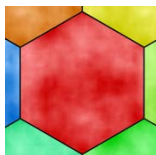
Les remplissages dégradés sont ceux utilisant de petits "spectres" de couleurs s'étendant entre au moins deux valeurs **clés** définies. Les remplissages dégradés contiennent notamment les types **Linéaire**, **Radial**, **Ellipse**, **Conique**, **Carré**, **Tricolore** et **Quadricolore**.

*Linéaire**Radial**Elliptique**Conique**Carré**Tricolore**Quadricolore*

Utiliser des remplissages bitmap et plasma



Un **remplissage bitmap** utilise un bitmap nommé, généralement une matière, un motif ou une image d'arrière-plan. DrawPlus propose de très nombreux remplissages bitmap prédéfinis sous l'onglet Échantillons. Vous pouvez également importer vos propres bitmaps.

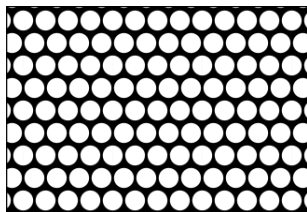


Un **remplissage plasma**, appelé parfois remplissage fractal, consiste en un motif bitmap qui comporte des zones claires et des zones foncées et qui est donc pratique pour simuler des effets de nuage ou d'ombre. L'onglet Échantillons contient plusieurs remplissages de ce type.

Lorsque vous avez appliqué l'un de ces types de remplissage à un objet à l'aide de l'onglet Échantillons (voir la rubrique Définir les propriétés de remplissage p. 119), vous pouvez régler la teinte du remplissage à l'aide de la glissière de teinte sous l'onglet Couleur (dans la liste déroulante Mode colorimétrique) et utilisez l'outil Remplissage pour modifier le **tracé de remplissage** de l'objet, en définissant l'emplacement du remplissage dans l'objet.

Pour plus d'informations sur la modification et la gestion des remplissages la transparence bitmap et plasma, voir l'aide de DrawPlus.

Utiliser des remplissages vectoriels



Les **remplissages vectoriels** sont des vecteurs désignés en mosaïque, similaires à des bitmaps. Vous pouvez les utiliser pour produire des zones d'ombre sur un objet, ou comme motif d'arrière-plan.

DrawPlus offre un large éventail de remplissages vectoriels prédéfinis : Briques et carreaux, Points et trames, et Lignes et hachures.



Comme avec les bitmaps, vous pouvez créer et importer vos propres remplissages vectoriels.

Après avoir appliqué un remplissage vectoriel à un objet depuis l'onglet Échantillons (voir Définir les propriétés de remplissage p. 119), modifiez la teinte du remplissage avec la glissière Ombre/Teinte de l'onglet Couleur (utilisez la liste déroulante Mode colorimétrique). Utilisez l'outil Remplissage pour modifier le remplissage.

Pour de plus amples informations sur la manipulation des remplissages vectoriels, notamment leur mise à l'échelle, leur espacement et leur enregistrement, reportez-vous à l'aide de DrawPlus.

Définir l'opacité



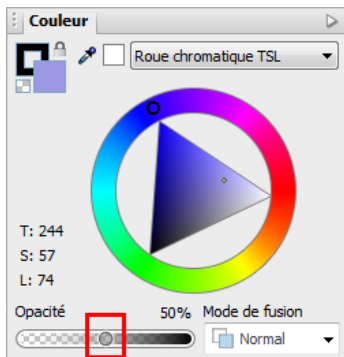
Notion clé : Dans DrawPlus, l'**opacité** est une propriété de couleur pouvant être définie directement sous l'onglet Couleur. La **transparence** désigne les effets de transparence dégradé ou bitmap des objets, définis sous l'onglet Transparence ou avec l'outil Transparence. L'opacité comme la transparence peuvent être définies conjointement sous l'onglet Couleur.

L'opacité est très utile en termes de représentation des ombres, des tons clairs et des tons foncés, et de simulation d'un rendu réaliste. Elle permet de passer d'un objet ordinaire plat à un réalisme frappant.

L'opacité est l'inverse de la transparence : une opacité de 100 % = une transparence de 0 %, et vice versa. Elle fonctionne de façon similaire à un remplissage utilisant une encre invisible à la place de la couleur. À un endroit donné, moins on applique d'opacité, plus les objets situés en dessous réapparaissent.



Papillons avec une opacité de 100 %, de 50 % et de 25 % (de gauche à droite).



La glissière **Opacité** (onglet Couleur) permet de modifier l'opacité d'une couleur spécifique, qu'il s'agisse de la couleur d'un remplissage uni (dans un objet ou sur une ligne), ou de la couleur d'une poignée sur un tracé de remplissage dégradé.

L'opacité peut être appliquée localement à chaque objet ; par défaut, l'opacité est de 100 %, ce qui signifie que l'objet est totalement opaque.

Pour les remplissages unis, l'opacité sera appliquée uniformément à l'intérieur de l'objet (comme ci-dessus). Toutefois, pour les tracés de remplissage dégradé, différents niveaux d'opacité peuvent être affectés aux poignées en même temps que la couleur, le long du tracé de remplissage. La combinaison de différentes couleurs et d'une semi-transparence permet d'obtenir des dégradés de couleurs intéressants.



Pour plus d'informations sur les tracés de remplissage dégradé, reportez-vous à la rubrique Utiliser les remplissages dégradés p. 131.

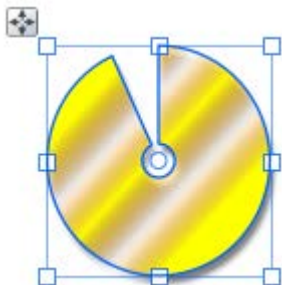
Pour appliquer une opacité unie :

1. Sélectionnez l'objet.
2. Sous l'onglet **Couleur** du Studio, déplacez la glissière vers la gauche pour réduire l'**opacité** (20 %, p. ex.) ; déplacez-la vers la droite pour augmenter l'opacité. Les objets sont alors semi-transparents. Ils sont totalement transparent si vous définissez une valeur de 0 %.



Pour appliquer une opacité unie (à un tracé de remplissage) :

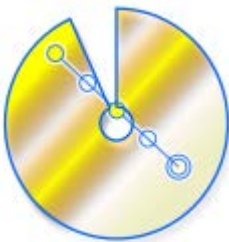
1. Sélectionnez l'objet doté d'un remplissage dégradé et affichez l'onglet **Couleur** du Studio.



2.   Cliquez sur le bouton **Outil Remplissage** dans la palette Remplissage de la barre d'outils **Dessin**. Le tracé de remplissage s'affiche.

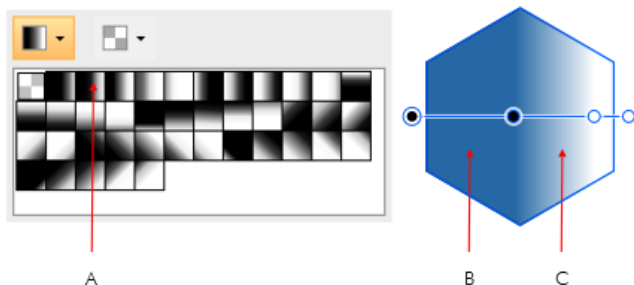


- Cliquez sur une poignée sur le tracé de remplissage (la poignée à contour double est sélectionnée). Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez pour sélectionner plusieurs poignées.
3. Sous l'onglet Couleur, déplacez la glissière vers la gauche pour réduire l'opacité. Vous constaterez que le nouveau paramètre d'opacité influence l'apparence du remplissage.



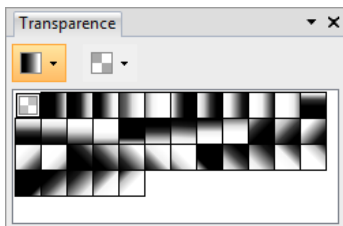
Utiliser des effets de transparence

Une opacité uniforme, accompagnée d'une couleur, peut être appliquée à l'aide de l'onglet Couleur (voir Définir une opacité p. 134), mais il est également possible d'appliquer une transparence dégradée à l'aide de l'onglet Transparence ou de l'outil Transparence, indépendamment de la couleur. Vous pouvez également appliquer une transparence bitmap à partir de l'onglet Transparence exclusivement.



(A) Transparence linéaire, (B) Tracé de transparence, (C) Effet sur image

Une transparence peut également être appliquée à un tracé de transparence personnalisé à l'aide de l'outil Transparence, de la même façon que le tracé de remplissage équivalent (voir p. 136). Les tracés de transparence peuvent facilement être modifiés.



Examinons l'onglet Transparence. Comme l'onglet Échantillons, cet onglet comporte diverses galeries de transparences dégradées et bitmap.

Pour appliquer des effets de transparence dégradée ou bitmap :

1. Après avoir sélectionné l'objet, ouvrez l'onglet Transparence.

2.   Pour une transparence dégradée ou bitmap, cliquez sur la flèche du bouton **Dégradé** ou **Bitmap**, respectivement. Sélectionnez une catégorie dans la palette d'outils, puis cliquez sur une miniature dans cette catégorie.

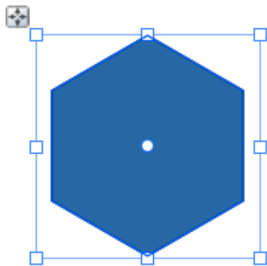
- ou -

Faites glisser la miniature de votre choix à partir de la galerie vers un objet.

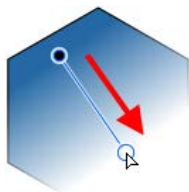
3. L'effet de transparence est appliqué à l'objet.

Pour appliquer une transparence dégradée à l'aide de l'outil Transparence :

1. Sélectionnez un objet.



2. Cliquez sur l'outil  **Transparence** de la barre d'outils **Dessin**.
3. Cliquez sur l'objet et faites-le glisser pour définir le tracé du remplissage. L'objet se voit appliquer une transparence linéaire simple, avec un dégradé de 0 % (100 % opaque) à 100 % de transparence (0 % opaque) dans la direction où vous déplacez le pointeur.



Vous contrôlez l'emplacement des débuts et fins de tracés, ainsi que la direction dans laquelle le tracé sera effectué. Vous pouvez même cliquer une seconde fois pour redessiner le tracé.

Modifier une transparence dégradée

Lorsque vous avez appliqué la transparence, vous pouvez régler son **tracé** sur l'objet, ainsi que le **degré** de transparence le long de ce tracé. Vous pouvez même créer des effets de transparence plus complexes en ajoutant des poignées supplémentaires au tracé et en assignant différents niveaux à chaque poignée. Pour plus d'informations sur la modification et la gestion de la transparence dégradée, voir l'aide de DrawPlus.



Dans une transparence bitmap, vous ne pouvez pas modifier les valeurs.

Images



8



Importer des images

Windows Bitmap (*.bmp,*.rle)
 Raw files (*.raw,...) (*.crw;*.cr2;*.nrw;*.nef;*.orf;*.dng)
 Adobe Digital Negative Format File Decoder (*.dng)
 AutoCAD Drawing (*.dwg)
 AutoCAD DXF (*.dxf)
 Windows Enhanced Metafile (*.emf)
 Encapsulated Postscript (*.eps,*.ps)
 Graphic Interchange Format (*.gif)
 JPEG 2000 (*.j2k,*.jp2)
 JPEG File Interchange Format (*.jpg,*.jpe,*.jpeg,*.jiff)
 JPEG-XR (*.jxr,*.wdp,*.hdp)
 PC PaintBrush (*.pcx)
 Portable Network Graphics (*.png)
 Adobe Photoshop Image (*.psd)
 Paint Shop Pro files (*.psp,*.tub,*.rfr,*.PSPTube,*.PSI)
 Sun Raster (*.ras,*.sun)
 Serif Metafile Format (*.smf)
 Serif PhotoPlus Picture (*.spp)
 Scalable Vector Graphics (*.svg)
 Compressed SVG (*.svgz)
 Targa Bitmap (*.tga)
 Tagged Image File Format (*.tif,*.tiff)
 WebP (*.webp)
 Windows Metafile (*.wmf)

Vous pouvez importer une grande variété de formats d'image directement dans DrawPlus, notamment des graphiques vectoriels et des métafichiers.

Toutes les images importées deviennent des objets que vous pouvez sélectionner, déplacer, redimensionner, étirer, faire pivoter et même distordre ou recadrer à l'aide de l'outil **Couteau** ou **Recadrer** de la barre d'outils **Dessin**. Le Studio de découpe d'images vous permet de découper le sujet de votre image sur son arrière-plan (et vice versa).

Pour importer une image à partir d'un fichier :

1. Cliquez sur  **Insérer une image** dans la barre d'outils **Dessin**.
2. Dans la boîte de dialogue **Fichier/Ouvrir**, recherchez le fichier à importer et cliquez sur **Ouvrir**.



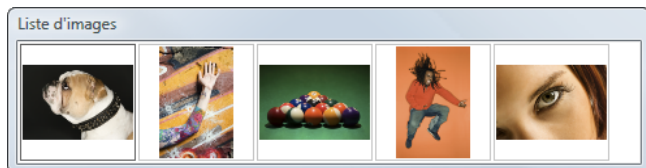
La boîte de dialogue disparaît et le pointeur se transforme en pointeur de redimensionnement d'image. Les opérations que vous effectuez ensuite permettent de définir la taille, l'emplacement et les proportions de l'image.

3. Pour insérer l'image à une taille par défaut, vous n'avez qu'à cliquer sur le bouton gauche de la souris.

- ou -

Pour définir la taille de l'image insérée, cliquez et déplacez une zone et relâchez le bouton de la souris.

Si vous souhaitez importer plusieurs images simultanément, vous pouvez sélectionner un groupe d'images à partir de la boîte de dialogue **Ouvrir**. Chaque image peut ensuite être ajoutée à la page à l'aide de la palette **Liste d'images**.



Utiliser le Studio de découpe

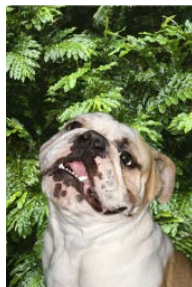
Le **Studio de découpe** est une puissante solution intégrée vous permettant de découper des objets dans leur arrière-plan. Selon la composition de vos images, vous pouvez séparer le sujet d'intérêt de son arrière-plan, soit en conservant le sujet (généralement des personnes ou des objets, etc.) ou supprimer un arrière-plan uniforme simple (ciel, toile de fond de studio, p. ex.). Dans les deux cas, l'image "découpée" résultante donne à votre création un aspect accrocheur.



Une image initiale sur un arrière-plan de couleur.



Le Studio de découpe "dessine" la transparence sur l'arrière-plan. La teinte indique les zones à supprimer.



Une fois découpée, une image différente peut être utilisée comme arrière-plan plus attrayant.

Pour lancer le Studio de découpe :

1. Sélectionnez une image à découper.
2. Cliquez sur  **Studio de découpe** dans la barre d'outils contextuelle. Le Studio de découpe s'ouvre.

Choisir un format de sortie

Vous pouvez choisir dans la liste déroulante prévue à cet effet un **type de sortie** avant de sélectionner les zones à conserver/supprimer, soit un bitmap à canal alpha, soit un bitmap à découpage vectoriel. Choisissez ce dernier pour obtenir des bords plus nets.

Sélectionner les zones à conserver ou supprimer

Deux pinceaux vous permettent de conserver ou supprimer des zones de l'image. Il s'agit des outils **Pinceau Conserver** et **Pinceau Supprimer** que vous pouvez utiliser individuellement ou combiner, ce qui sera généralement le cas.

Pour sélectionner les zones d'image à conserver/supprimer :



1. Dans le Studio de découpe, cliquez sur **Pinceau Conserver** ou sur **Pinceau Supprimer** à gauche de l'espace de travail du Studio.
2. (Facultatif) Sélectionnez une **taille de pinceau** adaptée à la zone concernée.



3. (Facultatif) Définissez une valeur de **Tolérance de croissance** pour agrandir automatiquement la zone sélectionnée sous le pointeur (en détectant les couleurs similaires à celles de la sélection active). Plus la valeur est élevée, plus la zone sélectionnée s'étendra.
4. À l'aide du pointeur circulaire, tracez la zone à conserver. Vous pouvez répéter l'opération jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la sélection effectuée. Vous ne perdez pas votre sélection si vous ne cliquez pas sur le bouton **Rétablir**. Le bouton **Annuler** rétablit la dernière sélection effectuée.
5. Si vous avez choisi un rendu bitmap à canal alpha, vous pouvez ajuster la zone à conserver/supprimer à l'aide des outils Gommer la retouche et Rétablir la retouche du Studio de découpe (uniquement après l'aperçu). Les images à découpage vectoriel peuvent être découpées à l'aide des outils standard de DrawPlus.



6. Cliquez sur **OK** pour créer votre découpe, ou sur **Annuler**.

Votre image apparaîtra sur la page, à son emplacement d'origine, mais les zones sélectionnées seront découpées (transparentes).

Appliquer des filtres PhotoLab

PhotoLab est un environnement de retouche vous permettant d'appliquer des filtres de réglage et d'effets à vos images, individuellement ou en combinaison.

Les photos présentes dans votre dessin s'affiche sous l'onglet **Images**, masqué par défaut. Pour afficher cet onglet, cliquez simplement sur le bouton  situé en bas de la boîte de dialogue.

Les filtres sont stockés sous les onglets de filtres **Favoris**, **Réglages** et **Effets**, et sont groupés en catégories.

Par exemple, l'onglet **Réglages** propose les catégories **Retouches rapides** et **Pro Edit**, tandis que l'onglet **Effets** offre une large gamme de catégories d'effets créatifs.

Sous l'onglet **Favoris** figure une sélection de modèles créés à l'aide de filtres individuels et combinés. Vous pouvez ajouter vos filtres personnalisés à l'onglet **Favoris**.

Lorsque vous appliquez un filtre, il est temporairement ajouté à la **Zone de test** présente sous la pile de filtres. Vous

pouvez ainsi prévisualiser et ajuster les filtres avant de les appliquer.



Vous pouvez ajouter vos filtres personnalisés à l'onglet Favoris. (Voir l'aide de DrawPlus.)

Appliquer des filtres

1.  Sélectionnez la photo à traiter. (Si la photo est encadrée, sélectionnez-la et cliquez sur **Sélectionner les objets recadrés.**)
2. Cliquez sur  **PhotoLab** dans la barre d'outils contextuelle.
3. Pour une facilité d'utilisation, à l'ouverture de PhotoLab, la pile de **filtres** disponible à droite contient des filtres courants (**Balance des blancs**, **Éclairage**, etc.). Ces filtres s'affichent par défaut.

Pour appliquer l'un des filtres par défaut, cliquez sur la commande  **Activer/désactiver** correspondante pour l'activer, puis ajustez les paramètres du filtre à l'aide des glissières.

Pour désactiver, réinitialiser et supprimer un filtre, voir l'aide de DrawPlus.

Pour ajouter un nouveau filtre :

1. Parcourez les miniatures de filtres affichées sous les onglets **Favoris**, **Réglages** et **Effets**, et sélectionnez le filtre que vous souhaitez appliquer.

Ce filtre est alors ajouté à la **Zone de test** et la fenêtre principale affiche un aperçu de votre photo en appliquant le filtre.

2. Utilisez la **Zone de test** pour tester les paramètres de filtre— Réglez les glissières ou entrez directement des valeurs.
3. (Facultatif) Pour remplacer le filtre de test, cliquez sur une autre miniature.



Tout nouveau filtre sélectionné remplace le filtre actif.

4. Pour appliquer le filtre, cliquez sur  **Valider** pour l'ajouter à la pile de **filtres**. Répétez l'opération pour appliquer des filtres supplémentaires.
5. Pour appliquer tous les filtres de la pile de **filtres** et quitter PhotoLab, cliquez sur **OK**.

Retoucher

La barre d'outils principale de PhotoLab propose des outils de retouche pratiques, à l'aide desquels vous pouvez corriger vos photos avant d'appliquer une correction de couleur et des effets.

-  **Outil Yeux rouges**, pour supprimer les yeux rouges sur un sujet humain.
-  **Outil Correction de traces**, pour supprimer les imperfections de la peau humaine et de la surface de matériaux.
-  **Outil Cloner une sélection**. Pour supprimer des objets dans une photo ou corriger des défauts tels que des éraflures, des marques et des déchirures.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des outils de retouche, reportez-vous à l'aide de DrawPlus.

Vous pouvez enregistrer des paramètres de filtre ou des combinaisons de filtres, comme favoris, pour une utilisation ultérieure.

PhotoLab stocke tous vos favoris sous l'onglet **Favoris**. Vous pouvez même créer des catégories (p. ex. Mes réglages) sous l'onglet.

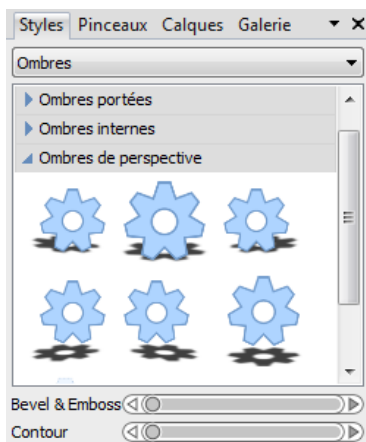
Effets



9



Utiliser des styles graphiques



L'onglet **Styles** comporte différentes galeries de styles graphiques prédéfinis que vous pouvez appliquer à tout objet ou personnaliser selon vos goûts. Les catégories d'effets proposent des galeries telles que 3D, Biseaux, Flous, Contours, Ombres, ainsi que des effets de filtre 2D et 3D. Chaque catégorie comporte des sous-catégories.

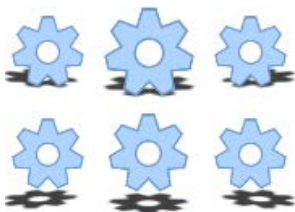
L'onglet **Styles** vous permet également de stocker vos propres styles graphiques dans la section **Mes styles** si vous désirez les réutiliser. Ils deviennent disponibles pour n'importe quel dessin DrawPlus. Vous pouvez ajouter et supprimer des éléments dans chaque catégorie ainsi que les nommer pour faciliter leur extraction.



Vous pouvez créer vos propres catégories et sous-catégories à partir du **Menu de l'onglet Style** en sélectionnant **Style graphique** dans le menu.

Pour appliquer un style graphique à un ou plusieurs objets :

1. Cliquez sur l'onglet **Styles**.
2. Développez le menu déroulant pour sélectionner une catégorie de styles (p. ex., Ombres) puis choisissez une sous-catégorie dans la fenêtre inférieure.
3. Affichez sous forme de miniatures les styles disponibles (les rouages s'affichent par défaut) dans la fenêtre.



4. Cliquez sur une miniature de style pour l'appliquer aux objets sélectionnés.

Appliquer des effets de filtre 2D

Appliquer des effets de biseau et d'estampage



Vous pouvez appliquer un effet d'estampage à vos objets pour ajouter du relief.

- Sous l'onglet Styles, réglez le paramètre **Biseau et estampage** de l'objet sélectionné. Plus la valeur est élevée, plus l'effet d'estampage est prononcé.

Appliquer des contours dégradés



Un dégradé applique un contour atténué à vos objets, des décorations ou des matériaux par exemple. Cet effet est particulièrement utile pour présenter une photo sur la page.

- Sous l'onglet Styles, sélectionnez un paramètre de **Contour dégradé**. Il s'agit de la distance à l'intérieur du contour de l'objet auquel le dégradé sera appliqué.

Effets de filtre 2D avancés



Pour un contrôle avancé des effets de filtre, une boîte de dialogue **Effets de filtre** est disponible pour appliquer un effet de filtre à un objet.

Pour appliquer un effet de filtre 2D :

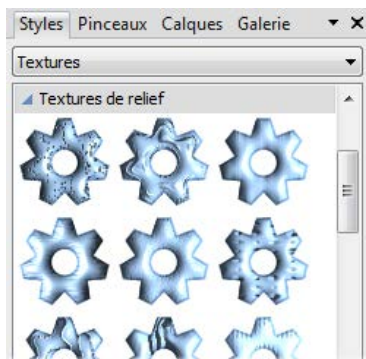
1. Sélectionnez un objet et cliquez sur  **Effets de filtre** dans la barre d'outils **Dessin**. La boîte de dialogue Effets de filtre s'affiche.
2. Pour appliquer un effet particulier, cochez la case correspondante dans la liste de gauche.
3. Pour ajuster les propriétés d'un effet spécifique, sélectionnez son nom et définissez les options de la boîte de dialogue. Réglez les glissières ou saisissez des valeurs spécifiques pour modifier l'effet associé. Vous pouvez également sélectionner une glissière et utiliser les flèches du clavier. Les options diffèrent d'un effet à l'autre.
4. Cliquez sur **OK** pour appliquer l'effet ou sur **Annuler** pour ignorer les modifications.

Appliquer des effets de filtre 3D

Les effets de filtres 3D vont au-delà des effets 2D (ombre, lumière, biseau, estampage, etc.) pour créer une impression de texture sur objet. Gardez toutefois à l'esprit qu'aucun de ces effets 3D ne produira quoi que ce soit sur un objet sans remplissage : ils ne fonctionnent qu'avec un remplissage !



L'onglet Styles du Studio est un point de départ pour commencer à tester les effets de filtre 3D. Ses nombreuses catégories offrent une galerie d'effets prédéfinis, utilisant divers paramètres.



Vous verrez un grand choix de surfaces (verre, métal, bois, etc.) et textures 3D prédéfinies réunies dans les catégories Effets et Textures, respectivement.

Cliquez sur une miniature pour l'appliquer à l'objet sélectionné. Si l'objet est de la même couleur, le résultat sera instantané !



Vous pouvez aussi personnaliser l'un des effets proposés ou appliquer un ou plusieurs effets spécifiques à l'aide de l'option **Effets de filtre** de la barre d'outils **Dessin**. Pour conserver l'effet en vue d'une utilisation ultérieure, vous pouvez l'enregistrer.

Pour appliquer des effets 3D :

1. Sélectionnez un objet et choisissez  **Effets de filtre** dans la barre d'outils **Dessin**.
2. Cochez **Effets 3D** dans la boîte de dialogue Effets de filtre.
3. Réglez les glissières de contrôle principal pour faire varier les propriétés d'ensemble de chaque effet 3D que vous sélectionnez.
 - **Flou** détermine la force du lissage (en points). Plus le flou est élevé, plus les modifications de hauteur semblent graduelles et importantes.
 - **Profondeur** rend plus ou moins abrupt l'aspect de profondeur (en points).

- Le bouton  est enfoncé par défaut. Il associe les deux glissières afin que les modifications importantes de la profondeur soient adoucies par le paramètre Flou. Pour régler les glissières séparément, cliquez sur le bouton.
4. Dans la liste des effets 3D, sélectionnez celui que vous souhaitez obtenir.

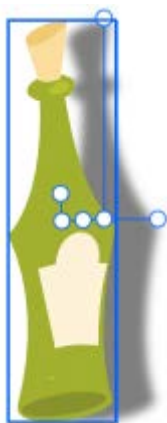
Ajouter des ombres portées



Vous pouvez appliquer des ombres portées simples à l'aide de l'outil **Ombre**. Vous appliquez ainsi à l'objet sélectionné une impression de relief.

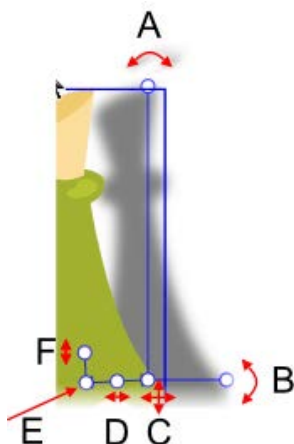


L'outil **Ombre** vous apporte une complète liberté dans la création des effets d'ombre portée. Avec ses nœuds de contrôle et sa barre d'outils contextuelle, l'outil propose de nombreux réglages, tels que l'opacité, le flou et le distorsion X et Y. Les nœuds apparaissent sur l'objet, pour un contrôle affiné.



Ombre simple

(faire glisser à partir du centre de l'objet)



Commandes de nœud :

(A) Distorsion X/Distorsion Y, (B)

Distorsion Y/Échelle X,

(C) Repositionner l'ombre, (D) Opacité,

(E) Verrouiller le point, (F) Flou.

(présentant des nœuds de contrôle)



Grâce aux subtils réglages Distorsion et Échelle, vous pouvez produire des **ombres inclinées** pour des effets d'éclairage en 2D. Dans l'exemple ci-contre, des réglages de la distorsion X et de la distorsion Y ont été appliqués, avec un flou et une opacité réduite.

Appliquer des ombres portées à l'aide de l'outil Ombre



1. Sélectionnez l'objet et cliquez sur l'outil **Remplissage** dans la barre d'outils **Dessin**. Des nœuds de contrôle vous permettent alors d'effectuer les réglages décrits dans l'illustration annotée ci-dessus.
2. Faites glisser le pointeur sur l'objet pour créer une ombre portée (des nœuds supplémentaires sont créés).
3. Modifiez les propriétés de flou, d'opacité, de distorsion ou d'échelle en faisant glisser les nœuds (ou via la barre d'outils contextuelle affichée).



Si vous souhaitez créer des ombres simples sans modifier les propriétés mentionnées ci-dessus, désactivez **Avancé** dans la barre d'outils contextuelle, puis faites glisser l'ombre vers un nouvel emplacement.

Pour modifier la couleur d'une ombre :

- Sélectionnez une couleur sous l'onglet Couleur du Studio.

Pour supprimer l'ombre d'un objet :

- Double-cliquez sur l'objet lorsque l'outil Ombre est actif.

Animation



10



Bien démarrer dans l'animation

Il convient de distinguer clairement deux types de techniques d'animation, toutes deux possibles dans DrawPlus :

- **Animation image par image** : anime des objets statiques image par image. Dans l'industrie cinématographique, cette technique est utilisée dans des productions très connues basées sur des personnages en pâte à modeler ou autre matériau souple.
- **Animation par image clé** : met en mouvement des objets générés par ordinateur à partir de formes simples pour constituer des personnages de dessin animé (utilisés traditionnellement dans l'animation image par image). Grâce à la puissance de l'informatique, il est facile d'animer en douceur des objets entre des moments clés de l'animation, définis comme **images clés** par l'utilisateur.

DrawPlus permet d'exporter dans toute une variété de formats des animations image par image ou par image clé. Pour plus de détails, consultez Exporter des animations (voir p. 180).

Nous nous limiterons ici à la configuration des deux types d'animation dans DrawPlus.

Pour créer une animation par image clé ou image par image :

1. Démarrez DrawPlus (ou sélectionnez la commande **Fichier/Assistant de démarrage** si le programme est actif).
2. Sélectionnez **Nouveau dessin/Nouvelle animation par image clé** ou **Nouveau dessin/Nouvelle animation image par image** dans l'Assistant de démarrage.
3. Dans le volet de droite, parcourez les types de documents disponibles.
4. Sélectionnez la miniature d'un type de document dans une catégorie du volet de droite.



Pour personnaliser les paramètres du document, reportez-vous à la rubrique Paramètres d'animation personnalisés.

Pour créer de toutes pièces une animation par image clé ou image par image :

- Utilisez l'une des deux méthodes suivantes :
 - Sélectionnez **Nouveau/Nouvelle animation image par image** dans le menu **Fichier**.
- ou -
 - Sélectionnez **Nouveau/Nouvelle animation par image clé** dans le menu **Fichier**.

Une nouvelle fenêtre de document s'ouvre dans le mode Animation correspondant.



Vous pouvez convertir tout dessin en animation à partir du menu **Fichier**.



Modifiez la mise en page, notamment la taille et l'orientation de page, à partir de la barre d'outils contextuelle.

Pour enregistrer une animation :

- Sélectionnez la commande **Fichier/Enregistrer**. DrawPlus enregistre les animations sous son propre format .DPA.

Utiliser des animations image par image

En mode d'animation image par image, vous travaillez essentiellement sous l'onglet Images, qui est parfaitement adapté à l'animation en raison de sa largeur et de la facilité de contrôle des différentes images (les images sont réparties sur toute la longueur de l'onglet pour en faciliter la gestion).

Pour afficher l'onglet Images :

- Si l'onglet n'est pas déjà affiché, cliquez sur la  poignée dans le bas de votre espace de travail pour afficher l'onglet.

Pour cloner l'image active dans une nouvelle image :



- Sélectionnez une image sous l'onglet Images et choisissez **Copier l'image**.

L'image est ajoutée après l'image sélectionnée.

Pour créer une image vierge :



- Choisissez **Insérer une image** sous l'onglet Images.

Pour parcourir les images :

- Cliquez sur une image visible pour afficher ses objets à l'écran (les objets peuvent alors être modifiés).

Pour renommer une image :

- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une image et sélectionnez **Propriétés**. Dans le champ **Nom**, saisissez un nouveau nom d'image. Le nouveau nom apparaît dans la barre d'état.

Pour modifier une séquence d'images :

- Faites glisser l'image sélectionnée à un nouvel emplacement dans la succession d'images. Lorsque la miniature de l'image déplacée crée un espace légèrement plus large que d'habitude entre les deux images, relâchez le bouton de la souris pour mettre en place l'image déplacée.

Pour supprimer une image sélectionnée :

- Cliquez sur  **Supprimer l'image** sous l'onglet Images.

Pelure d'oignon

La pelure d'oignon est une technique d'animation standard dérivée de l'animation sur cellulose, dans laquelle des feuilles transparentes permettent à l'artiste de voir les images précédentes d'une animation. Cette technique est pratique dans la mesure où elle permet un enregistrement et un contrôle précis du mouvement des objets d'une image à l'autre.

Pour activer ou désactiver la fonction Pelure d'oignon :

1. Sous l'onglet Images, cliquez sur le bouton  **Pelure d'oignon** pour activer ou désactiver la pelure d'oignon.
2. (Facultatif)  Pour rendre visibles plusieurs images précédentes, cliquez sur **Propriétés** puis définissez le nombre d'images dans le champ **Pelure d'oignon**.

Les objets des images précédentes sont visibles derrière ceux de l'image actuellement sélectionnée.

Aperçu des animations image par image

Vous pouvez **visualiser** votre animation à tout moment avant l'exportation, soit directement sous l'onglet Images (dans une fenêtre d'aperçu), soit dans le navigateur Web par défaut.

Pour visualiser dans la fenêtre d'aperçu :

- Cliquez sur  **Aperçu** sous l'onglet Images.

L'animation est chargée dans une fenêtre d'aperçu et la lecture commence à la taille et à la vitesse réelles. Vous pouvez utiliser les boutons de contrôle (Lecture, Stop, etc.) pour visualiser les images.

Pour visualiser dans un navigateur Web :

- Sélectionnez **Aperçu dans le navigateur** dans le menu **Fichier**. L'animation ouvre le navigateur Web par défaut et la lecture commence.

Utiliser des animations par images clés

Supposons que vous avez activé le mode d'animation par image clé par l'intermédiaire de la commande **Fichier/Nouveau/Nouvelle animation par image clé**) ou que vous avez converti un dessin existant en animation par image clé (à l'aide de la commande **Fichier/Convertir en animation par image clé**).

Pour l'essentiel, cette technique vous permet de créer uniquement des **images clés** personnalisées par lesquelles les objets s'animent, chaque image clé contenant des **objets clés** pour lesquels vous pouvez définir une position, une rotation, des attributs, etc.

Les étapes intermédiaires entre les objets clés sont créées automatiquement et produisent une transition lisse et d'aspect très professionnel entre les objets (cela se nomme l'**interpolation**) ; des objets interpolés sont donc créés.

L'onglet Storyboard, comme son nom le suggère, est l'espace de travail dans lequel l'"histoire" de l'animation est mise en place pour produire une séquence chronologique (de gauche à droite) image clé par image clé.

Onglets associés

Le mode d'animation par image clé comporte également d'autres onglets accompagnant l'onglet Storyboard. Ces onglets sont exclusivement conçus pour l'animation par image clé (et ne s'affichent pas dans le mode normal ou d'animation image par image) :

- L'**onglet Accélération** est utilisé pour appliquer des changements linéaires ou non-linéaires entre les objets clés en employant des enveloppes modifiables (pour modifier la position de l'objet, transformation, échelle, rotation, torsion, couleur et transparence).
- L'**onglet Actions** permet aux objets et aux images clés d'être liées à des actions qui sont exécutées (par exemple : aller à l'URL ou au repère défini) lorsqu'un événement est déclenché (par exemple : MouseOver, Rollovers, etc.).

Vous pouvez également utiliser une caméra, un masquage et des fichiers audio/vidéo dans une animation par image clé.

Reportez-vous à l'aide de DrawPlus pour plus d'informations.

Prise en main



Pour apprendre à créer une animation par image clé ou à convertir un dessin existant, reportez-vous à la rubrique Bien démarrer dans l'animation.

Pour afficher l'onglet Storyboard :

- Si l'onglet n'est pas déjà affiché, cliquez sur la  poignée dans le bas de votre espace de travail pour afficher l'onglet.

Supposons que vous avez dessiné des objets sur la première image clé. Vous pouvez les reproduire automatiquement vers l'avant à travers l'animation en créant des images clés supplémentaires, ce qui permet d'élaborer rapidement l'"histoire" de l'animation. D'autres méthodes permettent de reproduire des objets vers l'avant (et l'arrière), mais nous nous intéresserons essentiellement à la méthode consistant à insérer des images clés.

Pour insérer des images clés :

1.  Sous l'onglet Storyboard, sélectionnez une image clé et sélectionnez **Insérer**.
2. Dans la boîte de dialogue, choisissez le **Nombre d'images clés** devant être ajoutées sous l'onglet Storyboard. Définissez une **durée d'image clé** par défaut pour chaque image clé créée.

3. Choisissez d'ajouter une ou plusieurs images clés à une **Position** précédant ou suivant l'image clé actuellement sélectionnée ou avant/après la première ou la dernière image clé.
4. (Facultatif) Cochez **Insérer des images clés vides** si vous ne voulez pas reproduire les objets dans les images clés. Les images vides sont des images de "remplissage" utiles qui ajoutent des pauses dans l'animation pour l'affichage de messages, logos, etc.
5. Cliquez sur **OK**.

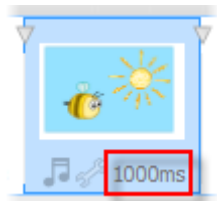
Pour visualiser ou modifier une image particulière :

- Sélectionnez une image clé sous l'onglet Storyboard.

Pour supprimer une image clé :

- Sélectionnez l'image clé et choisissez  **Supprimer**.

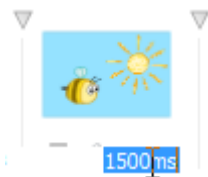
Durée des images clés



La durée d'une image clé correspond à la durée entre deux images clés.

Pour définir la durée d'affichage d'une image particulière :

- Cliquez sur la durée de l'image clé (p. ex., 1500 ms) sous sa miniature puis, lorsqu'elle est sélectionnée, saisissez une nouvelle valeur, puis continuez.



La durée totale de votre animation figure sur la dernière image clé (par ex 5,0 sec.).

Aperçu des animations par image clé



Sous l'onglet Storyboard, vous pouvez **visionner** votre animation à tout moment soit dans un navigateur Web soit dans Flash Player (option d'installation de DrawPlus). C'est un moyen rapide de la vérifier avant son exportation.

Exporter des animations et des présentations

L'exportation de votre animation image par image, par image clé, ou de votre présentation de caméra verticale produit un fichier multimédia qui peut être partagé ou affiché, soit indépendamment, soit à l'intérieur d'une page Web. DrawPlus permet d'exporter les animations dans les divers formats suivants :

Exporter	Image par image	Image clé	Présentation de caméra verticale
SWF Flash	✗	✓	✓
SWF Flash	✗	✓	✗
Vidéo	✓	✓	✓
Image	✓	✓	✗

Pour exporter votre animation sous forme de vidéo ou d'image, choisissez l'option correspondante sous **Fichier/Exporter**.

Pour exporter votre publication sous forme de fichier Flash :

1. Sélectionnez la commande **Exporter/Exporter au format Flash SWF** dans le menu **Fichier**.
2. Dans la boîte de dialogue, indiquez un nom de fichier ShockWave Flash et un chemin d'accès, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Une boîte de dialogue indique la progression de l'exportation jusqu'à ce que le fichier Flash soit créé.

Pour exporter au format Flash Lite/i-Mode :

1. Sélectionnez la commande **Exporter/Exporter au format Flash Lite/i-Mode** dans le menu **Fichier**.
2. Dans la boîte de dialogue, indiquez un nom de fichier ShockWave Flash et un chemin d'accès, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer**. Une boîte de dialogue indique la progression de l'exportation jusqu'à ce que le fichier soit créé.

Publier et exporter



11



Aperçu avant impression / PDF interactif

Le mode **Aperçu avant impression / PDF** avant impression modifie l'aperçu à l'écran et affiche votre maquette sans les cadres, guides, règles et autres outils disponibles à l'écran. Des barres d'outils proposent un aperçu complet et interactif de vos pages avant l'impression ou la publication au format PDF.

Cet aperçu avant impression est interactif car il permet une **imposition au moment de l'impression**. En termes simples, vous pouvez ainsi créer des livres pliés, des brochures, etc., **au moment de l'impression** à partir de mises en page de base sans pli. D'autres fonctions interactives sont disponibles en mode Aperçu.

- Sélectionnez les imprimantes installées et indiquez les pages à imprimer, ainsi que leur destination (sur imprimante, dans un fichier ou en séparation de couleurs).
- Ajoutez et réglez les marges de l'imprimante.
- Activez/Désactivez les repères de coupe en cas d'impression professionnelle.

Pour afficher un aperçu de la page à imprimer :

1. Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Aperçu avant impression / PDF**.

Dans l'aperçu avant impression / PDF, votre première feuille d'imprimante s'affiche en fonction des paramètres de votre imprimante.

2. (Facultatif) Dans la liste déroulante de la barre d'outils **Imprimante**, sélectionnez l'une des imprimantes installées.
3. (Facultatif) Réglez les marges de l'imprimante à l'aide de la barre d'outils **Marges**.
4. Passez en revue votre création à l'aide des commandes de navigation situées en bas de votre espace de travail.

Pour imprimer :

-  Dans la barre d'outils **Imprimante**, cliquez sur **Imprimer**.
- ou -

Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.

La boîte de dialogue d'impression standard s'affiche alors. Elle adopte les paramètres du mode Aperçu.

Pour publier au format PDF :

- Dans la barre d'outils **Imprimante**, cliquez sur **Publier au format PDF**.
- ou -
Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Publier au format PDF**.

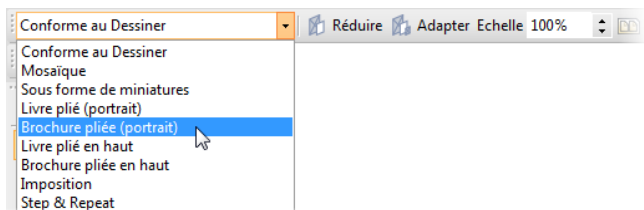
La boîte de dialogue **Publier au format PDF** standard s'affiche alors.

Pour quitter le mode Aperçu avant impression :

- Sélectionnez  **Fermer l'aperçu** en haut de l'espace de travail.

Imposition au moment de l'impression

Dans l'aperçu, vous pouvez activer l'imposition de votre dessin, en sélectionnant un mode adapté au dessin que vous prévoyez d'obtenir (livre, brochure, etc.). Chaque mode propose différentes options dans la barre d'outils contextuelle **Imposition**. L'imposition de document n'est pas limitée à l'impression bureautique, elle permet également de créer un PDF prêt pour une impression professionnelle.



Pour choisir un mode d'imposition :

- Dans la barre d'outils **Imposition**, sélectionnez une option dans la liste déroulante **Mode d'imposition**.

Principes de base de l'impression

DrawPlus permet d'imprimer directement sur une imprimante physique (imprimantes tout-en-un, jet d'encre et laser, par exemple) ou dans un fichier électronique de type Adobe Acrobat PDF (voir p. 191). Imprimer votre document sur une imprimante de bureau est l'une des opérations les plus courantes dans DrawPlus. La boîte de dialogue d'impression, simple d'utilisation, vous présente les options les plus courantes avec une fenêtre d'aperçu "en direct" que vous pouvez consulter pour vérifier votre impression.

Elle prend également en charge des options d'impression complémentaires, via le bouton **Autres options** :

Impression recto-verso, **Recto-verso manuel**, et bien d'autres options d'impression utiles. Une option spéciale, appelée **Mise en page**, permet d'imprimer le document avec imposition — créez simplement une brochure ou un autre type de document plié au moment de l'impression.



Si vous travaillez avec un atelier de prépresse ou un imprimeur et devez fournir une sortie PDF, reportez-vous à la rubrique Publier au format PDF p. 191.

Pour configurer votre imprimante ou pour imprimer :

1. Cliquez sur  **Imprimer** dans la barre d'outils **Standard**. La boîte de dialogue Imprimer s'affiche.
2. Sélectionnez dans la liste déroulante **Imprimante** une imprimante actuellement installée. Si nécessaire, cliquez sur le bouton **Propriétés** pour configurer correctement la taille de la page, etc.
3. Sélectionnez un profil d'impression dans la liste déroulante **Profil**. Vous pouvez utiliser les **paramètres actifs** ou sélectionner un profil préalablement enregistré (.ppr) basé sur une combinaison de paramètres ; le bouton **Parcourir** vous permet de rechercher un fichier .ppr sur votre ordinateur. Pour enregistrer les paramètres actifs, cliquez sur le bouton **Enregistrer sous** et attribuez un nom de profil unique. Le profil est alors ajouté à la liste déroulante.
Remarque : si vous modifiez les paramètres d'un profil, un astérisque apparaît en regard du nom du profil.
4. Sélectionnez le nombre de copies à imprimer, et indiquez éventuellement à l'imprimante de les **Assembler**.
5. Choisissez les **pages à imprimer** : p. ex. tout le dessin, la page active ou des pages sélectionnées. Pour des pages spécifiques ou une sélection de pages, entrez "1,3,5" ou "2-5", ou une combinaison des deux méthodes.

Pour imprimer le texte ou les objets sélectionnés, effectuez d'abord votre sélection, puis choisissez Sélection courante dans la liste déroulante **Pages à imprimer après la sélection**.

Quelle que soit l'option choisie, la liste déroulante **Inclure** vous permet d'exporter toutes les pages de la série ou seulement les pages paires ou impaires, avec la possibilité d'imprimer dans l'**ordre inverse**.

6. Définissez un pourcentage d'**échelle** pour agrandir ou réduire votre impression (la page ainsi que le contenu). Un facteur d'échelle de 100 % crée une impression à taille réelle. Vous pouvez aussi choisir dans la liste déroulante adjacente **Réduire** afin d'adapter la taille de page de votre document à celle des pages d'impression, ou **Adapter** pour agrandir ou réduire la taille de page de votre document selon les besoins.
7. Laissez l'option **Rotation automatique** cochée si vous souhaitez que votre page de document effectue une rotation automatique de l'orientation de feuille actuellement définie sur votre imprimante. Lorsque vous accédez à la boîte de dialogue Imprimer, si les tailles de page et de feuille ne correspondent pas, un message vous invitera à ajuster automatiquement l'orientation de feuille de votre imprimante. Vous pouvez aussi ignorer la rotation automatique.
8. Cliquez sur **Imprimer**.

Publier au format PDF

DrawPlus peut exporter vos dessins au format Adobe PDF, qui convient particulièrement à une consultation **optimisée pour l'affichage** comme à une impression **professionnelle**. Dans DrawPlus, des profils PDF prêts à l'emploi sont disponibles pour les deux types d'utilisation, facilitant la mise en forme du fichier PDF.



DrawPlus, vous pouvez utiliser l'espace colorimétrique CMJN de la configuration du document à la sortie PDF professionnelle. Cela implique de créer un dessin dans un espace colorimétrique primaire CMJN (p. 19), de dessiner en couleurs CMJN et de publier un fichier PDF conforme PDF-X1a (à l'aide du profil d'imprimante PDF/X-1a).

Pour exporter votre document sous forme de fichier PDF (à l'aide d'un profil) :

1. Exécutez la commande **Publier au format PDF** dans le menu **Fichier**.
2. Sélectionnez un profil pour une sortie professionnelle ou optimisée pour l'affichage dans la liste déroulante **Profil**.

La boîte de dialogue affiche alors les nouveaux paramètres du profil sélectionné. La compatibilité est définie en fonction du profil et ne requiert aucune intervention de votre part.

3. Choisissez les **pages** à publier, p. ex. le dessin complet, la page en cours, ou une sélection de pages. Pour des pages spécifiques ou une sélection de pages, entrez "1,3,5" ou "2-5", ou une combinaison des deux méthodes.

Quelle que soit l'option choisie, la liste déroulante **Inclure** vous permet d'exporter toutes les feuilles de la série ou uniquement les feuilles paires ou impaires.

4. Définissez un pourcentage d'**échelle** pour agrandir ou réduire votre publication (la page ainsi que le contenu). Un facteur d'échelle de 100 % crée une impression à taille réelle.
5. (Facultatif) Cliquez sur  **Autres options** et modifiez les autres paramètres si nécessaire.
6. Cliquez sur **OK**.

Exporter des objets et des dessins

Vous pouvez à tout moment exporter un dessin à l'aide des options **Exporter comme image** ou **Aperçu dynamique** ; la première option vous permet de comparer les paramètres d'exportation, la seconde de modifier le dessin pendant l'aperçu, ce qui est pratique pour modifier votre rendu au pixel près.

Exporter en tant qu'image

Si vous exportez des images pour le Web, il est très utile d'utiliser la boîte de dialogue **Exporter une image**, qui vous sera d'une grande aide pour réduire autant que possible la taille de vos fichiers et les durées de téléchargement, tout en gardant la même qualité d'image. Cette boîte de dialogue vous permet d'exporter la page entière, toutes les pages, une sélection d'objets ou une zone définie par l'utilisateur. Vous pouvez également visualiser l'image (et sa taille) avant de l'enregistrer. Pour une comparaison visuelle, l'affichage multi-fenêtres offre un aperçu réaliste, en vis-à-vis, des différents formats d'image, ou du même format avec différentes profondeurs de couleur.

Pour exporter sous forme d'image :

1. Exécutez la commande **Exporter/Exporter comme image** dans le menu **Fichier**.
2. (Facultatif) Dans la section Zone d'exportation, vous pouvez redimensionner l'image si vous le souhaitez (modifiez la valeur **Largeur** et **Hauteur**) ou régler la résolution en **DPI** ("dots per inch", points par pouce). Pour les images destinées à un affichage à l'écran, il vaut mieux laisser telles quelles les valeurs par défaut.
3. Dans la liste déroulante, indiquez si l'exportation peut être effectuée pour la **Page entière**, **Toutes les pages**, une **Zone sélectionnée** ou des **Objets sélectionnés**.

4. Dans la section Propriétés, sélectionnez le format du fichier image dans la liste déroulante **Format**. La zone restante affiche différentes options selon le format graphique sélectionné. Modifiez les paramètres appropriés pour le format de fichier sélectionné.
5. (Facultatif) Dans la section Options Web, vous pouvez contrôler les éléments Web de votre image. c'est-à-dire cocher les cases **Images découpées** ou **Zones dynamiques** si vous avez créé ces éléments et souhaitez les exporter.
6. Cliquez sur **Exporter**. Si vous cliquez sur **Fermer**, DrawPlus mémorise votre format et vos paramètres préférés.
7. Dans la boîte de dialogue Exporter, accédez au dossier de votre choix, entrez un nom de fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Définir une zone d'exportation

Pour définir une zone d'exportation :

1.  Dans la barre d'outils **Standard**, cliquez sur **Superpositions** et sélectionnez **Exporter la superposition** dans la liste déroulante. Un rectangle de sélection se superpose alors à votre page.
2. Faites glisser une poignée d'angle ou latérale pour redimensionner le rectangle ; repositionnez le rectangle sur la zone d'exportation.

3. (Facultatif) Attribuez un nom au calque d'exportation de superposition dans le champ **Nom d'exportation** de la barre d'outils contextuelle (le nom de la superposition exportée apparaît sous l'onglet Calques et définit le nom de fichier par défaut lors de l'exportation).
4. Cliquez sur le bouton **Exporter**  sous le rectangle. La boîte de dialogue Exporter une image s'affiche, dans laquelle vous pouvez modifier et sélectionner un format de fichier d'exportation (décrit précédemment).



Vous pouvez également créer un

Remplissage bitmap ou un **Remplissage vectoriel** (à l'aide du cadre de sélection ou de la barre d'outils contextuelle) qui ajoutera votre sélection en tant qu'échantillon de la catégorie correspondante (**Mes bitmaps** ou **Mes remplissages vectoriels**).

Lorsque la superposition est appliquée, le rectangle de sélection est automatiquement sélectionné (il indique la couleur de sélection du calque superposé). Cliquez en dehors du rectangle pour le désélectionner (et afficher le champ Couleur). Vous pouvez à tout moment le resélectionner (pour le repositionner, p. ex.).

Pour sélectionner le rectangle :

-  Dans la barre d'outils **Standard**, cliquez sur **Superpositions** puis sur **Exporter la superposition**.

Exporter plusieurs pages

Si votre dessin comporte plusieurs pages, vous pouvez exporter la page active ou toutes les pages.

Pour exporter la page active :

- Sous l'onglet Page, sélectionnez la page à exporter. À l'exportation, la boîte de dialogue Exporter une image exportera la page par défaut, à moins que vous ayez sélectionné des objets sur la page.

Pour exporter toutes les pages :

- Dans la boîte de dialogue Exporter une image, sélectionnez **Toutes les pages** dans la liste déroulante.

Par exemple, l'exportation d'un projet de quatre pages nommé mondessin.dpp créera quatre fichiers nommés mondessin00.png, mondessin01.png, mondessin02.png et mondessin03.png.

Exporter au format CMJN TIFF ou JPEG

Pour une impression professionnelle, vous pouvez créer un dessin dans un espace colorimétrique CMJN (voir l'aide de DrawPlus), ce qui permet de prévoir les couleurs lors de la création, du traitement et de l'exportation. Vous pouvez soit publier votre dessin sous forme de document PDF (p. 191), soit l'exporter comme image, conservant dans les deux cas un espace colorimétrique CMJN.

Pour exporter une image CMJN TIFF ou JPEG :

- Dans la boîte de dialogue Exporter une image, activez CMJN.

Présentations avec la caméra verticale



En production télévisuelle et cinématographique, une caméra verticale utilise des diapositives pour animer une image ou un objet fixe. La fonction **Caméra verticale** de DrawPlus utilise des diapositives pour transformer le contenu de votre document en présentation animée, en bande dessinée, en diaporama ou en storyboard. Chaque diapositive que vous créez pour le contenu constitue en fait une position de la caméra verticale. Les positions de la caméra représentent une vue panoramique du contenu, diapositive par diapositive.

Vous pouvez configurer la durée de transition entre les diapositives et contrôler le fondu, le déplacement panoramique et le zoom. L'option Calques permet de déterminer si les diapositives s'affichent progressivement ou calque par calque.

Vous pouvez afficher un aperçu d'une présentation ou la partager avec d'autres personnes en l'exportant sous forme de fichier Flash ou vidéo. Dans l'exemple présent, la présentation commence à la première diapositive du haut et inclut chaque diapositive jusqu'à la dernière.

Créer un présentation

Vous pouvez créer des présentations de deux façons :

- En utilisant une **mise en page prédéfinie**, c'est-à-dire une série de pages contenant des diapositives vides auxquelles vous pouvez ajouter des objets.
- En **créant d'abord vos objets**, vous pouvez insérer une diapositive sur le contenu existant à l'aide de la caméra verticale. Répétez la procédure pour ajouter des diapositives, en les reliant les unes aux autres.

Les deux méthodes permettent de créer une série de diapositives connectées, toutes dotées d'un contenu.

Pour créer une présentation à partir d'une mise en page prédéfinie :

1. À partir de l'Assistant de démarrage, sélectionnez **Nouveau dessin**, puis **Créer/Nouveau dessin** dans le volet central.
2. Dans la catégorie Présentations du volet principal, explorez les sous-catégories disponibles. Les mises en page sont réparties dans des sous-catégories pour les diapositives en 16:9 ou 4:3.
3. Sélectionnez une miniature. La nouvelle présentation s'ouvre en tant que nouveau document.
4. Déterminez le contenu de chaque diapositive grisée, en commençant par la diapositive nommée "1".

Pour créer une présentation de toutes pièces :

1. Ajoutez des objets sur la page prévue pour chaque diapositive.
2.  Dans la barre d'outils **Dessin**, sélectionnez **Caméra verticale**.
3. Positionnez la diapositive nuancée sur la première série d'objets afin de les englober.

La première diapositive que vous ajoutez est toujours la première de votre série, comme indiqué sur la diapositive.



4. Faites glisser l'icône  de la diapositive sur la série d'objets suivante (Diapositive 2 proposée) et relâchez le bouton de la souris. Il s'agit de la position suivante de la caméra.
5. Répétez l'opération pour chaque nouvelle série d'objets.



Vous pouvez insérer des diapositives supplémentaires dans la série en faisant glisser l'icône correspondante. L'ordre de la série de diapositives est actualisé en conséquence.



L'icône en forme de cercle en regard de votre diapositive indique si elle est sélectionnée ou désélectionnée. La couleur change en fonction de la couleur d'identification du calque.



Vous pouvez utiliser la caméra verticale sur plusieurs pages. Lorsque la présentation atteint la dernière diapositive de votre première page, vous pouvez passer à la page suivante et créer une série de diapositives.

Positionnement des diapositives

La position des diapositives les unes par rapport aux autres détermine la position de la caméra, c'est-à-dire le degré et la direction du déplacement panoramique. Les diapositives et le contenu pivotant de 90° produisent également des rotations de la caméra.

Rapport hauteur/largeur de la caméra verticale

Le rapport hauteur/largeur de la caméra verticale peut être de 16:9 ou 4:3.

Pour définir le rapport hauteur/largeur de la caméra verticale :

- Après avoir sélectionné votre caméra verticale, cliquez sur la liste déroulante **Caméra verticale** de la barre d'outils contextuelle et définissez le rapport hauteur/largeur.

Modifier des diapositives

L'onglet Diapositives archive la série de diapositives composant votre présentation. Vous pouvez modifier les propriétés de chaque diapositive. Modifiez les transitions entre les diapositives, configurez les durées de transition et les durées de maintien des diapositives. Vous pouvez même déterminer le mode d'affichage des calques.



Pour afficher l'onglet Diapositives :

- Si l'onglet Diapositives n'est pas déjà affiché, cliquez sur la poignée  en bas de l'espace de travail.

Pour modifier une diapositive de la caméra verticale :

1. Dans la barre d'outils **Dessin**, cliquez sur  **Caméra verticale** et sélectionnez une diapositive sur la page. L'onglet **Diapositives** affiche toutes les positions de la caméra dans votre dessin.
2. Cliquez sur l'icône  de la diapositive que vous souhaitez modifier. La boîte de dialogue Modifier la caméra verticale s'affiche alors.
3. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez les options de maintien, de transition et de gestion des calques.
4. Cliquez sur **OK**.

Pour supprimer une diapositive :

- Sélectionnez une diapositive sous l'onglet **Diapositives** et appuyez sur la touche **Suppr**.

Afficher un aperçu des présentations créées avec la caméra verticale

Pour effectuer un contrôle rapide avant l'exportation, vous pouvez à tout moment afficher un aperçu de votre présentation et le consulter dans un navigateur Web ou dans Flash Player.

Exporter des présentations créées avec la caméra verticale

Vous pouvez exporter vos présentations au format Flash ou vidéo. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique Exporter des animations et des présentations p. 180.

Annexes

12



Contacteur Serif

Le support technique

Pour accéder à l'assistance du support technique ou aux informations sur les produits, consultez:

www.serif.com/fr

Crédits

Cette guide de l'utilisateur et le logiciel décrit sont fournis dans le cadre d'un contrat de licence inclus avec le produit. Le contrat en indique les usages autorisés et interdits.

Marques

Serif est une marque déposée de Serif (Europe) Ltd.

DrawPlus est une marque déposée de Serif (Europe) Ltd.

Tous les noms de produits sont des marques déposées de Serif (Europe) Ltd.

Microsoft, Windows et le logo Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques sont reconnues.

Windows Vista et le bouton Démarrer Windows Vista sont des marques déposées ou non de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Adobe Flash est une marque déposée d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Wacom, le logo et Intuos sont des marques ou des marques déposées de Wacom Company, Ltd.

Copyrights

Images numériques ©2008 Hemera Technologies Inc. Tous droits réservés.

Contenu de polices Bitstream © 1981-2005 Bitstream Inc. Tous droits réservés.

Cette application a été développée avec LEADTOOLS, copyright © 1991-2007 LEAD Technologies, Inc. Tous droits réservés.

Panose Typeface Matching System © 1991, 1992, 1995-1997 Hewlett-Packard Corporation.

Correcteur orthographique Sentry © 2000 Wintertree Software Inc.

ICC Colour Profiles © 2006 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Les couleurs PANTONE® affichées dans cette application logicielle ou dans la documentation utilisateur peuvent ne pas correspondre aux couleurs standard identifiées PANTONE. Consultez les publications PANTONE actuelles pour connaître les couleurs exactes. PANTONE® et autres marques Pantone sont des marques déposées de Pantone LLC. ©Pantone LLC, 2014.

Pantone LLC est le propriétaire des données et/ou du logiciel de couleurs dont une licence est accordée à Serif (Europe) Ltd. pour la distribution à des fins d'utilisation avec DrawPlus uniquement. Ces données PANTONE ne doivent pas être copiées sur un autre disque ou mémoire si ce n'est pour l'exécution du logiciel DrawPlus.

FontForge © 2000,2001,2002,2003,2004,2005,2006,2007,2008 par George Williams.

Des parties de ce logiciel sont font l'objet d'un copyright © 2008 The FreeType Project (www.freetype.org). Tous droits réservés.

ODF Translator © 2006-2008, Clever Age, DiaLOGIKa, Sonata Software Ltd. Tous droits réservés.

Anti-Grain Geometry - Version 2.4 © 2002-2005 Maxim Shemanarev (McSeem)

Échantillons de polices TrueType extraits de Serif FontPacks © Serif (Europe) Ltd.

© 2015 Serif (Europe) Ltd. Tous droits réservés. Ce guide de l'utilisateur ne peut, en tout ou partie, être reproduite sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable de Serif.

Serif DrawPlus X8 © 1991-2015 Serif (Europe) Ltd. Tous droits réservés.

Les sociétés et les noms utilisés dans les échantillons sont fictifs.